

Game DVD

Wissen, was ge...

**UNZENSIERTE
AUSGABE**

Darf in Deutschland nicht
frei vertrieben werden!

€ 4,99 06/03

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 6,90; Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Irland, Belgien, Luxemburg € 5,80

VOLLVERSION

Gordon Freeman lebt!



Aufbau-
Strategie,
Stadt- und
Verkehrs-
Simulation:
+ 30 Szenarien
+ 500 Gebäude
+ Mehrspieler-
Modus
+ Map-Editor
+ Gold Edition

VERKEHRSGIGANT
- Gold Edition -

ACTION-DEMOS EXKLUSIV

CHASER & VIETNAM

AUSSERDEM: WILL ROCK
DEVASTATION & PURGE

20 EXKLUSIVE VIDEOS

VOR-ORT-REPORTS:



**YAGER
DEVELOPMENT**
**HIDDEN &
DANGEROUS 2**
**RAILROAD
TYCOON 3**

Packende Spielszenen:

Colin McRae Rally 3, Elite Force 2,
Far Cry, World of Warcraft u. v. m.

28 SEITEN TIPPS

Tropico 2, Indiana Jones 6,
Vietcong, Anno 1503, Die Sims

Half Life 2

**MEGA-
PREVIEW
AUF 7 SEITEN
VOR-ORT-
VIDEO
AUF DVD**

- Turmhohe Aliens, lebensechte Mimik, unglaubliche Effekte!
- Gabe Newell im Interview: „Bestes Spiel aller Zeiten!“

VORSCHAU



EXKLUSIV Call of Duty

Noch intensiver als Medal of
Honor: AA (dt.): Schlacht um
Stalingrad - Solo oder im Team!

TEST



Tropico 2

Piraten, Planken, Plünderieren:
So witzig war noch keine WiSim!
Muss Anno 1503 abdanken?

HARDWARE



CPUs für Spieler

Intel oder AMD? Worauf Sie beim
Kauf von Prozessor, Mainboard
und Speicher achten müssen.

Devastation

Geheimtipp: Shooter mit viel Story

Wildlife Park

Tierisch viel Aufbau-Spaß?

PREMIERE Thief 3

Exklusive Screenshots, erste Infos

GTA Vice City

Hinter den Kulissen von Rockstar

Test: Komplett-PCs

Edel und teuer: Highend-Rechner

Strom-Netzwerke

7 Powernet-Adapter im Test



T-DSL und Xbox *Live*TM bringen Highspeed ins Spiel!

Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **259,- €***

Sie sparen **120,99 €**

Mit T-DSL und Xbox Live™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL** lässt sich das Breitband-Spielervergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieldimension:

- ✦ **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechnungsdaten direkt auf den Computer kommen.
- ✦ **Xbox** – die Spielkonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
- ✦ **Xbox Live™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit *Xbox Live*™ *** Headset mit Mikrofon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP“, „Whacked“ und „MechAssault“.

Jetzt einsteigen und losspielen!

www.telekom.de
• Ein Klick für alles

Infos unter



© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, die Xbox-Logos und Xbox Live™ sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Bei den hierin erwähnten Namen tatsächlich vorhandener Unternehmen und Produkte kann es sich um Warenzeichen ihres jeweiligen Eigentümers handeln. Microsofts Xbox Live™ werden separat verkauft.

Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet

T · DSL ·



EDITORIAL

PETRA MAUEROEDER CHRISTIAN MÜLLER



Offensiv, investigativ, exklusiv

Dienstag | 01. April 2003

Er schreibt seit fast 20 Jahren über Computer-Spiele, ist erklärter Sportspiel-Fanatiker und hat Zeitschriften wie **Power Play** und **PC Player** mit aus der Taufe gehoben. Und seit einigen Wochen hat er frische Visitenkarten, die ihn als amtlichen Nordamerika-Korrespondenten der PC Games ausweisen: Heinrich Lenhardt. Diese Visitenkarten liegen mittlerweile auf den Schreibtischen von Valve-Chef Gabe Newell (**Half-Life 2**-Titelstory auf Seite 40, Video-Report auf DVD), Blizzard und den Machern des frisch enthüllten Shooters **Call of Duty** (Seite 50). Natürlich wird Heinrich für PC Games auch von der so wichtigen E3 Mitte Mai berichten. Der Reiseplan für die kommenden Monate enthält derart viele spannende, exklusive Vor-Ort-Termine, dass Sie sich schon jetzt zu unbändiger Vorfreude animiert fühlen dürfen.

Freitag | 11. April 2003

„Och menno, kaum noch Shooter-Demos auf Hef-CD und -DVD ...“, klagt es aus vielen E-Mails und Briefen, die uns zum extrastrengen Jugendschutzgesetz erreichen. Aber PC Games wäre nicht PC Games, wenn wir unseren erwachsenen Lesern und den vielen Fans in Österreich, in der Schweiz, in Luxemburg und Liechtenstein nicht auch weiterhin die volle Demo-Vielfalt bieten würden: Als bundesweit erstes PC-Spielmagazin beliefern wir Volljährige auf Wunsch mit einer randvollen DVD inklusive aller genehmigten Demos. Seit Mitte April bieten wir das Abo bereits auf der Website an. Deshalb profitieren schon in diesem Monat die ersten „Über-18“-Abonnenten von den Exklusiv-Demos zu **Chaser** (Test auf Seite 96) und **Vietnam** (Test in PC Games 05/03). Außerdem dabei: die

Devastation-Demo (Test auf Seite 90). Weil die Abo-Hefte ohnehin nur an nachweislich Erwachsene geliefert werden, können wir in Zukunft noch wesentlich mehr Schmankerl auf die Disks packen – lassen Sie sich überraschen. Vermutlich haben Sie jetzt viele Fragen zur Ab-18-Edition; die wichtigsten beantworten wir auf Seite 12.

Donnerstag | 17. April 2003

Etwas ganz Besonderes finden Sie exklusiv auf der aktuellen Hef-DVD: das spannende **Anno 1503**-Szenario „Der Marquise“, das sich PC-Games-Leser Alexander Liebhardt ausgedacht hat. Die Idee wurde im Rahmen des Szenario-Wettbewerbs in Ausgabe 05/02 unter vielen hundert Beiträgen zum Sieger gekürt und in den vergangenen Wochen vom Leveldesign-Team von Sunflowers und Max Design umgesetzt. Bitte beachten Sie die Hinweise in den CD-/DVD-Anleitungen auf Seite 184.

Mittwoch | 23. April 2003

Wochenlang haben sich unsere DVD-Profis durch Ihre E-Mails und Briefe zum Thema „DVD-Menü-Oberfläche“ gewühlt. Die am häufigsten genannten Wünsche: schneller, übersichtlicher, klarer, einfacher, weniger verspielt. Pünktlich zum Redaktionsschluss der aktuellen Ausgabe ist das neue Menüsystem fertig – schreiben Sie uns doch, wie es Ihnen gefällt. Schließlich werden wir auch weiterhin an Detail-Verbesserungen arbeiten und Ihre Anregungen gerne berücksichtigen.

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe und der Vollversion wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

THOMAS WEISS ...



... lässt sich vom stellvertretenden Blizzard-Chef Bill Roper das Online-Rollenspiel **World of Warcraft** erklären. Das Interview lesen Sie auf Seite 60, live in Aktion erleben Sie Mr. Roper im Video auf der DVD!

HEINRICH LENHARDT ...



... besucht die **Half-Life 2**-Macher im Valve-Hauptquartier. Damit keine Missverständnisse aufkommen: Man hat ihn freiwillig reingelassen – das goldene Brecheisen links neben ihm ist lediglich ein berühmtes Relikt aus **Half-Life 1**.

CHRISTIAN MÜLLER ...



... bekommt in München gleich drei erstmals spielbare Premieren an einem Tag zu sehen: **Space Colony** von den Stronghold-Machern, **Hidden & Dangerous 2** (Vorschau auf S. 54) und **Railroad Tycoon 3** (S. 36). Interviews und Spielszenen auf der DVD!



Original PC-Screenshot



PlayStation 2



ENDLICH AUCH FÜR PC

"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Rockstar Games, Rockstar North and the R logo are trademarks of Take Two Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.

grand theft auto *vice city*



JETZT ENDLICH AUCH FÜR DEINEN PC

DERBER SPASS FÜR ACTION-FANS - EIN GENIALES GAME!
BILD AM SONNTAG

AUFGUNDE SEINER TECHNISCHEN EFFEKTE MARKIERT DAS SPIEL
EINEN MEILENSTEIN IN DER ENTWICKLUNG DES GENRES
TAZ

SPIEL DES JAHRES
BRAVO SCREENFUN



WWW.VICECITY.DE

SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS

WWW.VICECITYRADIO.COM



Inhalt 6/2003

Aktuelles

Editorial	3
Hitlisten	22
Leser-Charts	22
Release-Termine	24
Spacerat	191
Top Ten	22

News

Age of Mythology: The Titans	16
Battlefield 1942: Sec. Weap. of WWII	14
Battlefield Vietnam	14
Bohemia Interactive	14
Catan Online	21
Conflict Desert Storm 2	13
Counter-Strike (dt.)	13
Day of Defeat	18
Earth & Beyond	18
Epic Games: Ableger gegründet	20
Fire Chef	13
Forgotten Conflict	18
Freedom: Soldiers of Liberty	20
Full Throttle 2: Hell on Wheels	20
Gorky Zero	18
Humanhead	18
Impossible Creatures Add-on	20
Lords of Everquest	12
Lords of the Realm 3	18
Medal of Honor: Breakthrough	16
Medal of Honor: Rising Sun	16
Nvidia und Electronic Arts kooperieren	21
Operation Flashpoint 2	14
P. Diddy: Computerspiel geplant	20
PC Games ab 18	12
PC Games Hardware: Notebooks & PDAs	13
Phenomena unter Verdacht	21
Prirates of the Caribbean	14
Prince of Persia: Sands of Time	16
Railroad Pioneer	18
Schwarzenberg	20
Secret Weapons over Normandy	12
Shade: Wrath of Angels	18
Shock and Awe	13
Splinter Cell 2	18
Star Trek: Elite Force 2	18
Star Wars Galaxies	13
Sternschiff Catan	21
The Movies	21

Tomb Raider: A. o. D. - Gewinnspiel	13
Tron 2.0	12
Tropico 2 Special Edition	20
Vivisector: Beast Inside	13
Washington: Gewalt verbannt	20
XIII	20
Yager: Roman veröffentlicht	13

Made in Germany: Yager Development 28
Die Verwirklichung eines Traums: Um das Action-Spektakel Yager zu programmieren, haben sich einige Berliner Jungs zusammengetan. Wir stellen sie Ihnen vor.

Vorschau

Pixelpracht	32
Strategie	
Railroad Tycoon 3	36
Rise of Nations	34
Action	
Call of Duty	50
GTA: Vice City	56
Half-Life 2	40



Made in Germany: Yager Development

Das macht die Berliner Luft: Ein paar begabte Programmierer, eine Vision, eine Spielidee, eine Firma. Nach dem Action-Spiel Yager soll aber noch längst nicht Schluss sein.

Hidden & Dangerous 2	54
Jedi Knight 3: Jedi Academy	53
Thief 3	48

Abenteuer

World of Warcraft	60
-------------------	----

Sport

Colin McRae 3	62
---------------	----

Test

So testen wir	66
Testcenter: Infos auf einen Blick	67

Spiel des Monats

Tropico 2: Die Pirateninsel	68
-----------------------------	----

PC-Games-Einkaufsführer

Classics und Budgetspiele	124
Neuerscheinungen	122
PC-Games-Top-100: Referenzspiele	120
Schwarze Liste	122
Spiele-Sammlungen	122
Zusatz-CDs und Add-ons	122

Strategie

Blitzkrieg: Feedback	79
Die Sims: Megastar	82
Dragon Throne	87
Medieval: Total War - Viking Invasion	86
Meistertrainer 4	81
O.R.B.	84
Rails Across America	87
Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds	86
Wildlife Park	80
World War II: Frontline Command	85

Action

Bandits: Phoenix Rising	102
Chaser	96
Devastation	90
Dino Crisis 2	104
Raven Shield: Feedback	89
Red Faction 2	98
Top Gun: Combat Zone	104
X-Men 2: Wolverine's Revenge	100

AKTUELLES

Siebt aus wie Warcraft 3, spielt sich wie Warcraft 3. Ist besser als Warcraft 3? Lords of Everquest exportiert die Online-Welt ins Strategie-Genre. Wir haben erste Infos und Bilder!

Lords of Everquest

S. 10

VORSCHAU

Gordon Freeman lebt! Valve lüftet den Schleier um die Fortsetzung des Kult-Spiels. Die V-Source-Engine verspricht neue Maßstäbe bei KI, Physik und Grafik.

Half-Life 2

S. 40

Im fiktiven New York spielt GTA 3, im echten realisierten Rockstar. Wir besuchten die Entwickler und wissen nun, wie gut die PC-Version von Vice City ist.

GTA Vice City

S. 56



Die Sims: Megastar

Sind Sie der nächste Kübböck? Spielen Sie sich in diesem außergewöhnlichen Add-on von der Lachnummer zum millionenschweren Superstar.

Abenteuer

Breath of Fire 4	108
C.S.I. Crime Scene Investigation	110
DAOC: Shrouded Isles: Feedback	107
Sponge-Bob: Employee of the Month	111

Sport

Big Mutha Truckers	116
Downtown Run	114
DTM Race Driver: Feedback	113

Tipps & Tricks

Inhalt	127
--------	-----

Komplettlösung/Spieletipps

Anno 1503	143
Die Sims Deluxe	147
Indiana Jones u. d. Leg. der Kaisergrotte	151
Tropico 2: Die Pirateninsel	135
Vietcong	139

Kurztipps

Apache AH-64 Air Assault	130
Blitzkrieg	129

Celtic Kings: Rage of War	130
Conflict: Desert Storm	130
Delta Force: Black Hawk Down	130
Enclave	130
Eurofighter Typhoon	130
Freelancer	128
Gothic 2	129
Morrowind: Tribunal	129
Rainbow Six 3: Raven Shield	130
Silent Hill 2	129
Splinter Cell	128
Unreal 2	130

Tuning-Tipps

Devastation	131
Tropico 2	132

Hardware-Hilfe

ATI Radeon 9700 Pro	133
Auravision EluminX	134
Gothic	133
Nforce2-Chipsatz	134
Nvidia RivaTNT2	133
Onboard-Soundkarte	133

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer

Hardware: Grafikkarten ab 200 Euro	180
Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro	180
Hardware: Referenz-Produkte	181
Rechner des Monats	181
Welcher Chip für welchen Prozessor?	180

News

AMD 1. Quartal 2003	163
Gainward CoolFX	162
Hercules 3D Prophet 9800 Pro	162
Interview: AMD über Athlon 64	163
M-Audio Revolution 7.1	163
MSI 875P Neo-FIS2R	162
Radeon 9600 TX	162
S3 Delta Chrome	163
Sie Xabre 2	162
Sparkle SP8834FX	162
Terratec Mystify 5800 Extreme	162
Umfrage: Monitorauflösung	162
VIA KT600	163

Test

Keyboard: Auravision EluminX	174
Komplett-PC: Alienware Area 51	172
Komplett-PC: PC-Spezialist Supernova	172
Maus: Terratec Myst. Raz. B. 2500	174
TFT-Monitor: Adi Microscan A715	174

Grafikkarten

Innovation Tornado GeForce FX 5800	170
Leadtek A300 Ultra TD MyVIVO	170

Powernet-Adapter

Corinex Powernet Adapter	176
Corinex Powernet USB Adapter	176
Deneg Easyhome für DSL	176
Deneg Easyhome Net USB	176
Devolo Microlink DLAN USB	176
Devolo Microlink DLAN	176
Powertec PDSL 2+	176

Neue 3D-Muskelprotze

Leise und extrem unterhaltungsfreundlich: Wir haben die GeForce FX 5800 gegen eine 5800 Ultra und die erste Radeon 9600 Pro antreten lassen.

Netzwerk aus der Steckdose

Ob Counter-Strike (dt.) oder Age of Mythology: Mit dem neuen Stromnetzwerk sind Wohnungswände kein Hindernis mehr für ein gepflegtes Multiplayer-Match!

Special: Mainboards, Speicher und Prozessoren

In tagelangen Tests hat PC Games den besten Prozessor für Spieler gesucht – samt passenden Mainboard, Speicher und – nicht zu vergessen – den optimalen Einstellungen.

Service

DVD- und CD-Anleitungen	182
Gewinnspiel: Feedback	185
Impressum	192
Inserentenverzeichnis	192
Kontaktadressen	192
Leserbriefe	190
Rossis Rumpelkammer	188
Schnappschuss	189
Vor zehn Jahren ...?	194
Vorschau	194

TEST



Lasterhöhlen, Spielzeug, Freudenhäuser – in südländischen Etablissements fühlt sich ein Pirat wirklich wohl. Und wenn er auch noch Schiffsbrüche knechten darf, haben wir ein Spiel des Monats.

Tropico 2: Die Pirateninsel

S. 68

TIPPS & TRICKS

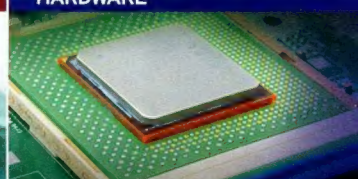


Indiana Jones und die Legende der Kaisergrotte

Der peitschenschwingende Indiana Jones turnt wieder durch eine Welt voller Abenteuer, immer auf der Suche nach neuen Entdeckungen. Wir begleiten ihn auf seinem steinigen Pfad.

S. 151

HARDWARE



Mainboards, Speicher und Prozessoren

S. 164

Ihr PC könnte zum alten Eisen gehören? Doch womit rüstet man am klügsten auf? Welche Komponenten wirklich was bringen, wo von man die Finger lassen sollte: Wir haben es herausgefunden.



PC-Games-Abonnenten sind Gewinner!

Die ersten Gewinner stehen bereits fest.
Im Monat Mai haben gewonnen:

Den Multimedia-PC: Rolf Romanowski aus Recklinghausen

Die Sony PlayStation 2:
Florian Lang aus Hüttenberg

Den Nintendo GameCube:
Josef Mayr-Preslmayr aus Linz

Den Nintendo Game Boy Advance SP:
Peter Fein aus Berlin

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Ab sofort befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, ein Nintendo GameCube und einen Gameboy Advance SP.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



über 90 x für Sie in Deutschland



Call Center

Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230
Fax + 49 (0) 8142-44 87-295

Gewinnen und Mitmachen per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen, ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 26. Mai 2003)

PC-Games-Charts (Seite 22)

Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmittteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGCHARTS LIEBLINGSSPIEL“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).



PC Games Most Wanted (Seite 24)

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmittteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGMOSTWANTED SPIELENAME“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).



GEWINNSPIELE (Teilnahmeschluss ist der 3. Juni 2003)

Delta Force: Black Hawk Down (Seite 18)



Gewinnen Sie wertvolle DF: Black Hawk Down-Preise. Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmittteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGGEWINNSPIEL DFBDH“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

Tomb Raider: Angel of Darkness (Seite 16)



Gewinnen Sie eine lebensgroße Lara-Figur oder einen von fünf Lara-Seesäcken. Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmittteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGGEWINNSPIEL TRAOD“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

Schnappschuss des Monats (Seite 191)

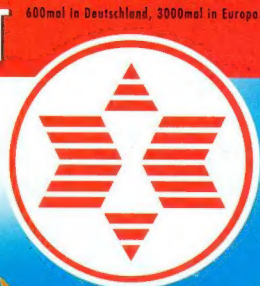


Für den witzigsten Spruch gewinnen Sie ein PC-Games-Spielepaket. Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmittteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „SCHNAPPSCHUSS IHR SPRUCH“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

*Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone**; D3 Mobilcom; Debitel | **davon 12 Cent Vodafone-Leistung

PREISWERT + KOMPETENT

expert



Norton AntiVirus 2003

Norton AntiVirus™ 2003 von Symantec ist die Antivirenlösung, der man weltweit vertraut. Es entfernt Viren automatisch und schützt vor Bedrohungen aus E-Mail- und Instant-Messaging-Nachrichten.

Und das Beste: Norton AntiVirus™ 2003 aktualisiert sich automatisch, ohne bei der Arbeit zu unterbrechen!



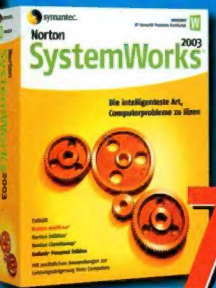
44.-€



Norton System Works 2003

Norton SystemWorks™ 2003 von Symantec ist die intelligenteste Art, Computerprobleme zu lösen.

Es enthält bewährte Symantec-Produkte und zusätzliche Anwendungen, damit der PC stets fehlerfrei und mit optimaler Leistung arbeitet!

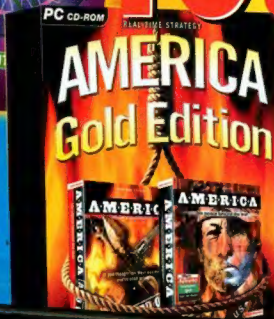


79.-€

Wer wird Millionär 2. Edition (USK o.A.)



JE
10.-€



America Gold Edition (USK 6)

Take it
by
storm!

Tropico 2 Die Pirateninsel (USK 6)

Tropico 2 - Die Pirateninsel ist ein Fest für die große Tropico-Fan-gemeinde, für jeden Strategiespieler und für alle, die von den wilden Piraten der Karibik fasziniert sind!

Voraussichtlich
ab 7.5. 2003
erhältlich!

45.-€



Wichtiger Hinweis:
Die Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen.
Die tatsächlichen Preise können abweichen.
Alle Preise sind in Euro angegeben.

BUILD YOUR OWN EMPIRE.

GRATIS: DOPPELTER SPEICHER*

bei Online Bestellung
von Dell® Dimension®
Desktops

Angebot limitiert auf max. 5 Systeme
pro Kunde, solange Vorrat reicht und nur
für den beworbenen Standardspeicher!



Lexmark X5150
All-in-one-Designcenter
Drucken, Scannen, Kopieren
und PC-gesteuertes Faxen
nur 161 €*
zzgl. 12,80 € Versand



**Logitech Extreme Digital
3-D Joystick**
Sieben programmierbare
Tasten, Schieberegler, Dreh-
griff, Rundblendschalter
nur 34 €* zzgl. 12,80 € Versand



**Logitech Cordless Desktop
Optical**
nur 59 €*
zzgl. 12,80 € Versand



Dell® Dimension® 2350 Komplett PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2,0 GHz
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- **256 MB RAM gratis bei Online Bestellung***
- 60 GB** Festplatte, 7200 UpM • Dell® E151FP 15" TFT Display
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Intel® Extreme Grafik mit bis zu 48 MB
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- Combo Laufwerk mit 16x DVD und 48/24/48x CD-RW
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD**
- Works 7.0 (OEM), Antivirenssoftware
- Dell® Tastatur, Microsoft® IntelliMouse, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- **Lexmark X75 All-in-one-Drucker und Scanner**

1.099 €⁷⁾

Systempreis inkl. 15" TFT Display,
Drucker und Scanner.

Upgrades

- **Aufpreis für Dell® 1800FP 18" TFT Display + 348 €***
- mit 120 GB** Festplatte, 7200 UpM + 70 €*
- mit Econ Drive (SON P1 202 Karte + 70 €*)
- mit separaten DVD und 48x CD-RW Laufwerk + 35 €*
- **Aufpreis für 2,0 GHz nur 58 €***
- **Aufpreis für 2,66 GHz nur 116 €***

Finanzierung schon ab 36,14 € mtl./Laufzeit 36 Monate**
E-Value: 1020-D0302



Dell® Dimension® 4550 Performance PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2,40 GHz
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- **256 MB RAM gratis bei Online Bestellung***
- 60 GB** Festplatte, 7200 UpM
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafik, TV Out
- Creative SoundBlaster Live! 5.1 Value Karte
- 16x DVD-ROM und 48/24/48x CD-RW Brenner
- Dell Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 6x USB 2.0
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD**, Works 7.0 (OEM), Antivirenssoftware
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

849 €⁷⁾

Jetzt 50 € reduziert!
Systempreis ohne Monitor.

Upgrades

- **19" Dell® M992 Monitor nur 278 €***
- mit 120 GB** Festplatte, 7200 UpM + 70 €*
- mit 4x DVD-RW-RW Brenner + 116 €*
- mit ADAXIS Dobby 4.1 Brenner + 104 €*
- **Aufpreis für 2,66 GHz nur 58 €***
- **Aufpreis für 3,0 GHz nur 174 €***

Finanzierung schon ab 27,92 € mtl./Laufzeit 36 Monate**
E-Value: 1020-D502



Dell® Dimension® 8300 Turbo PC

NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2,40 GHz
- 256 MB Dual Channel RDRAM, 333 MHz
- **256 MB RAM gratis bei Online Bestellung***
- 60 GB** Festplatte, 7200 UpM
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafik, TV Out
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- Combo Laufwerk mit 16x DVD und 48/24/48x CD-RW
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD**, Works 7.0 (OEM), Antivirenssoftware
- Dell Tastatur, optische Maus, 6x USB 2.0
- **Stereo-Aktivboxen**
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

899 €⁷⁾

Systempreis ohne Monitor.

Upgrades

- **Dell® 1800FP 18" TFT Display nur 695 €***
- mit 128 MB ATI Radeon® 9800 + 151 €*
- mit Creative Audigy 2 Soundkarte inkl. FireWire + 70 €*
- mit digitaler Analog-Video-Karte: + 105 €*
- **Aufpreis für 2,66 GHz nur 58 €***
- **Aufpreis für 3,0 GHz (800 MHz PSE) nur 406 €***

Finanzierung schon ab 29,56 € mtl./Laufzeit 36 Monate**
E-Value: 1029-D00202

7) Alle Systempreise inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.

Alle Preise sind nicht rabattfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 27.5.2003. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell Computer GmbH. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebookkonfigurationen. Rufen Sie an für Ihre ideale Wunschkonfiguration. Kundenentlohnung der elektronischen Datenverarbeitung, Monitorabbildungen sind modellmäßig. Dell®, das Dell® Logo, Axim®, Dimension® und Inspiron® sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft Office Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Dell® Works, Axim®, Dimension® und Inspiron® sind eingetragene Warenzeichen der Dell Computer Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. XScale® ist Warenzeichen der Intel Corporation. "Solange Vorrat reicht, in Max. gültige folgende Angebote: gratis doppelter Standardspeicher bei Online Bestellung von Dell® Dimension® Systemen. Bis zu 10 € Sparrspons bei allen Dell® Trägern. Notebooks, solange Vorrat reicht, bis max. 5 Systemen pro Kunde. *Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes, die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Angebot kann von Abbildung abweichen. Angebot ohne Monitor. 100% eingetragene Zeichen sind ungenügend realitätsbezogen, von denen im Einzelnen aufgrund beschränkter Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. 24-Stunden-Lieferumfang abgehoben. Ein Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. 256MB in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiersicher. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchzuführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen der Softwareprodukte bzw. bei bestimmten Neuaktivierungen des Computers nachfolgend beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Alle Software (Norton Anti Virus 2003 (OEM) kann unbegrenzt kostenlos genutzt werden. Ein kostenloses Update der Virenmotors ist nur innerhalb der ersten 90 Tage möglich. 56-Monitor- und Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. 60-Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG. Mischgeschlecht, unserer Partnerbank. Eine Annullierung ist nicht erforderlich. Sonstige Voraussetzungen.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen aus Erhalt der Ware widerrufen.

Empfehlung des Monats:

Dell™ Dimension™ 4550 Superstar PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz
- 512 MB Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- 512 MB RAM gratis bei Online Bestellung*
- 200 GB** Festplatte, 7200 UpM, 8 MB Cache
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATI Radeon™ 9700TX Grafik, DVI und TV Out
- Creative SoundBlaster Live! 5.1 Value Karte

Spitzengrafik: ATI Radeon™ 9700TX

Top-Performance: DVD+RW Brenner (4/2/4x)

- DVD+R/RW Brenner (4/2/4x), Autorenssoftware
- Dell Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 6x USB 2.0
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²⁰, Works 7.0 (OEM), Antivirensoftware
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.299 €⁷⁾

Systempreis ohne Monitor

Dell™ E151FP 15" TFT Display nur 349 €

- mit 128 MB ATI Radeon™ 9700 Pro Grafik: + 174 €⁸⁾
- mit Creative Audigy 2 Soundkarte: + 35 €⁹⁾
- mit ADA745 Dolby 4.1 Boxen: + 116 €⁹⁾

Finanzierung schon ab 42,71 € mtl./Laufzeit 36 Monate⁸⁾

E-Value: 1020-D4302

Dimension™
Systeme
jetzt bis zu

3 GHz!



Abbildungen können vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor, Lautsprecher und Subwoofer

Leistung und Ausdauer dank Intel® Pentium® 4 Prozessor.

Nach stundenlangem Vormarsch in neue Gefilde wäre es doch schade, wenn Sie jetzt die Hardware zum Rückzug zwingt. Entscheiden Sie sich deshalb gleich für Qualität und Performance. Der Dell™ Dimension™ 4550 Superstar PC mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.80 GHz und ATI Radeon™ 9700TX Grafik, 128 MB macht aus jedem Game ein atemberaubendes Erlebnis. Und wer den ultimativen Kick sucht, kommt am Dimension™ 8300 High End PC nicht vorbei: 1024 MB RAM, 128 MB ATI Radeon™ 9800 Pro Grafik und Intel® Pentium® 4 Prozessor, 3.0 GHz sprechen eine deutliche Sprache. Kämpfen Sie sich jetzt zum Computer vor und bestellen Sie online - Ihre Beute: doppelter RAM-Speicher gratis!



Dell™ Dimension™ 8300 High End PC **NEU!**

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.0 GHz, 800 MHz PSB
- 512 MB Dual Channel DDRAM, 400 MHz
- 512 MB RAM gratis bei Online Bestellung*
- 200 GB** Festplatte, 7200 UpM, 8 MB Cache
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATI Radeon™ 9800 Pro Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- DVD+R/RW Brenner (4/2/4x) und 16x DVD, Software
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²⁰, Works 7.0 (OEM), Antivirensoftware
- Multimedia-Tastatur, optische Maus, 6x USB 2.0
- hartmarkenrand™ 395 Aktivboxen, Subwoofer
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.979 €⁷⁾

Systempreis ohne Monitor

Upgrades

Dell™ 2099FP 20" TFT Display nur 1.275 €⁶⁾

- mit Dual™ 1180 Wireless LAN USB Adapter: + 58 €
- mit Dell™ 1184 Wireless LAN DSL Router: + 140 €
- mit 3 Jahren Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag*: + 129 €⁶⁾

Finanzierung schon ab 55,07 € mtl./Laufzeit 36 Monate⁸⁾

E-Value: 1020-D4302



Dell™ Inspiron™ 5100 Tapseller Notebook

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz
- 512 MB Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 40 GB** Festplatte, 5400 UpM
- 15" XGA TFT Display (1024x768)
- Modem und 10/100 Netzwerk, DSL ready
- mIT Dell™ Wireless LAN Mini PCI Karte: + 70 €
- 32 MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500 Grafik
- Combo LaWerk mit 8x DVD und 24/1024x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Touchpad
- Lithium Ionen Akku mit 94 Wh, Quick-Charge
- Windows® XP Home Edition (OEM), Recovery CD²¹
- Works 7.0 (OEM), Norton Anti Virus 2003 (OEM)²¹
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.449 €⁷⁾

Systempreis inkl. 50+ Sparnote
bei Online Bestellung
ohne Sparvorteil 1.499 €

Upgrades

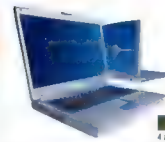
- mit Dell™ TrueMobile 1184 Wireless LAN DSL Router: + 140 €
- mit 15" SXGA+ TFT Display (1400 x 950): + 58 €
- mit Office XP SP3 (OEM): + 98 €

Aufpreis für 2.80 GHz nur 115 €⁶⁾

Finanzierung schon ab 47,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate⁸⁾

E-Value: 1020-J5503

Bis zu
100 €
Online Sparvorteil¹⁾
bei Dell™ Inspiron™
Notebooks – große
Auswahl unter
www.dell.de



Dell™ Inspiron™ 8500 Professional Notebook

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor 2.80 GHz M
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 30 GB** Festplatte
- 15.4" UltraSharp™ WXGA TFT Display (1280 x 800)
- Modem und 10/100 Netzwerk, DSL ready
- Dell™ Wireless LAN Mini PCI Karte: + 70 €¹⁾
- 32 MB ATI Mobility™ Radeon™ 9000 Grafik
- 8x DVD-RW/Ladwerk
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Infrarot, Dual-Point
- Lithium Ionen Akku mit 72 Wh, Quick-Charge
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²²
- Works 7.0 (OEM), Norton Anti Virus 2003 (OEM)²²
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.639 €⁷⁾

Systempreis inkl. 100+ Sparnote
bei Online Bestellung
ohne Sparvorteil: 1.739 €

Upgrades

- mit 512 MB Single Channel DDR-SDRAM: + 105 €¹⁾
- mit 15.4" UltraSharp™ WXGA TFT Display (1280 x 1200): + 139 €¹⁾
- mit DVD/CD-RW Combo Laufwerk: + 58 €¹⁾

Aufpreis für 2.20 GHz nur 116 €¹⁾

Aufpreis für 2.40 GHz nur 290 €¹⁾

Finanzierung schon ab 53,89 € mtl./Laufzeit 36 Monate⁸⁾

E-Value: 1020-13003

Jetzt bis zu 10% sparen!
Auf alle Leasing Drucker
gewährt Dell jetzt bis zu
10% Rabatt - solange der
Vorrat reicht
Weitere Details unter
www.dell.de/peripherals



Neu Pocket PC von Dell

Axim™ X5 Handheld (PDA)
perfekt mobil arbeiten mit
der besten Ergänzung zu
Ihren Notebooks!

- Intel® XScale™ Prozessor
b-zu 600 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 48 MB Intel®
StrataFlash™
- 3.5" DVI/TFT Display
(242 x 320)
- Microsoft® Pocket PC 2002
Premium

Alle Details in unter
www.dell.de/peripherals
ab 289 € zzgl. 12,80 € Versand

„Super Pocket“
Pocket PC Magazin (1-2/03)
hat Das beim Axim™ X5
durchgesehen. „Ein tolles
Produkt herstellen und dann
zu einem Hammerpreis ver-
kaufen.“ Wertung: „Sehr gut“,
Preis/Leistung „Hervorragend“

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional für Unternehmen

E-Value-Code:

Schneller am Ziel dank
E-Value™ Mit der Eingabe
des E-Value-Codes auf
unsere Homepage unter
www.dell.de finden Sie
sofort Ihr Wunschsystem!

Geschäftskunden

0800/5 33 55 60 73

Privatkunden

0800/5 33 55 60 74

www.dell.de

DARUM DELL™

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

PC GAMES INFORMIERT

JÜRGEN MELZER, LEITUNG DISK DIVISION



Aus aktuellem Anlass beantworten wir an dieser Stelle die am häufigsten gestellten Fragen, die uns bislang zur Ankündigung der PC-Games-Ab-18-Edition erreichten:

Was ist auf der Ab-18-DVD enthalten?

Grundsätzlich die besten Demos eines Monats aus allen Genres – inklusive Ego- und Taktik-Shootern, Action-Adventures, Strategie- und Rollenspielen, die wir auf der Kiosk-Ausgabe aus Jugend-schutzgründen nicht (mehr) anbieten dürfen. In der Vergangenheit wären davon beispielsweise die Demos zu Mafia, Splinter Cell, Medal of Honor: Allied Assault (dt.), I.G.I. 2, Jedi Knight 2, Warcraft, Raven Shield, Gothic 2, No One Lives Forever 2, James Bond 007: Nightfire oder Operation Flashpoint betroffen gewesen. Für die Zukunft erwarten wir spielbare Demos zu Doom 3, Half-Life 2, Deus Ex 2, Far Cry, Halo, Duke Nukem Forever, Star Trek: Voyager – Elite Force 2 und Tomb Raider: Angel of Darkness. Wir achten drauf, dass keine wichtigen Inhalte der Kiosk-Version weggelassen werden.

Warum gibt es die Ab-18-PC-Games in Deutschland nur im Abo und nicht im Zeitschriftenladen?

Die erforderliche Alterskontrolle ist im Handel weiter üblich noch in der Praxis möglich.

Wie kann ich das Ab-18-Abo bestellen?

Auf Seite 65 finden Sie einen vorbereiteten Coupon. Außerdem brauchen wir von Ihnen eine gut lesbare (!) Kopie Ihres gültigen Personalausweises oder Reisepasses (jeweils Vorder- und Rückseite), aus der eindeutig Ihre Personalausweise Geburtsdatum hervorgehen. Diese Kopie können Sie uns per Post, per Fax oder per E-Mail zukommen lassen. PC Games Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906-170, E-Mail: computer.abo@pzz.de. Erst, wenn wir diese Kopie vorliegen haben, dürfen wir Ihr Abo umstellen.

Muss ich auch als Österreicher oder Schweizer mein Abo eigens auf „Ab 18“ umstellen lassen?

Nein. Alle Abo-Abos außerhalb Deutschlands werden automatisch auf die neue Variante umgestellt.

Ich bin noch nicht 18 Jahre alt. Meine Erziehungsberechtigten wären aber einverstanden. Reicht eine schriftliche Bestätigung? Leider nein. Wir haben das extra noch mal juristisch prüfen lassen. Derjenige, der das Ab-18-Abo bezieht, muss volljährig sein. Top: Das Abo kann auf den Erziehungsberechtigten umgestellt werden. Hierfür benötigen wir allerdings das ausdrückliche Einverständnis zur Übernahme der Abo-Verpflichtungen mit Unterschrift des Erziehungsberechtigten! Das Ganze zusammen mit einer Ausweis- und Kopie des Erziehungsberechtigten per Fax oder Post an den Abo-Service.

Ab welcher Ausgabe erfolgt die Belieferung mit der Ab-18-Edition?

Aus produktions- und vertriebstechnischen Gründen können nur Bestellungen bis zu einem bestimmten Stichtag berücksichtigt werden. Wir bitten um Verständnis, wenn die Belieferung erst mit der übernächsten Ausgabe beginnt.

Ich habe noch eine Frage zur Ab-18-Edition – an wen kann ich mich wenden?

Wenden Sie sich an unseren Abo-Service (siehe Impressum) oder schreiben Sie einfach eine E-Mail an chefredaktion@pcgames.de.

LORDS OF EVERQUEST

Echtzeit-Strategie im Everquest-Universum

Bei **Lords of Everquest** handelt es sich nicht etwa um ein weiteres Online-Rollenspiel, sondern um Echtzeit-Strategie, angesiedelt im **Everquest**-Universum. Der Spieler wählt aus drei Rassen, die jeweils 20 unterschiedliche Einheiten enthalten. Sämtliche Figuren im Spiel orientieren sich an der Vorlage des Online-Klassikers. **Lords of Everquest** bedient sich aber auch gehörig beim großen Konkurrenten **Warcraft 3**. Beispielsweise gibt es ebenfalls Helden, die hier jedoch Lords heißen, und zwar 15 Stück.

Diese Lords und alle gewöhnlichen Truppen sammeln in den Gefechten gegen den Feind Erfahrung, steigen um Levels auf und statuten sich mit neuen Ausrüstungsgegenständen aus. Nach Abschluss einer Mission besteht die Möglichkeit, die erfahrenen Lords in den nächsten Auftrag mitzunehmen. Insgesamt gibt es 36 Singleplayer-Missionen. Die Entwickler – übrigens in diesem Falle nicht Verant, sondern Rapid Eye – versprechen 75 Stunden Spielspaß. Erscheinungstermin: Ende 2003.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Action-Flugsimulation von Lucas Arts

Nach über zehn Jahren bekommt Lucas Arts legendäre Flugsimulation **Secret Weapons of the Luftwaffe** endlich einen Nachfolger: **Secret Weapons over Normandy**. Als Hintergrund dient – wie der Name schon andeutet – erneut der Zweite Weltkrieg. Hobbypiloten dürfen ihre Flugkunst in etlichen historischen Luftschlachten während einer Zeitspanne von vier Jahren unter Beweis stellen. Im vierten Quartal 2003 können Sie in den Cockpits extravaganter Flieger wie der P-38 Lightning oder dem ersten Düsenjäger der Welt, der Me-262, Platz nehmen oder die Bordkanonen einer B-17 Flying Fortress bedienen. Chefdesigner damals wie heute: Larry Holland (**Star Trek: Bridge Commander**).



LIGHTCYCLE-RENNEN

Lightcycle-Rennen netzwerkfähig

Bislang war es nur ein Gerücht, jetzt kam von Monolith die Bestätigung: Die **Lightcycle-Rennen** des Ego-Shooters **Tron 2.0** sind definitiv netzwerkfähig. Bis zu 16 Spieler werden in den taktischen und sehr schnellen Death-Match-Rennen miteinander konkurrieren können – ob dies auch außerhalb eines lokalen Netzwerks möglich sein wird, steht noch nicht fest. Einen ersten Eindruck können Sie sich im Videobereich auf der Cover-DVD verschaffen.



GEWINNSPIEL

Lara Croft in Lebensgröße!

Mitte des Jahres ist es so weit. Dann besteht Action-Amazona Lara Croft ihr sechstes Abenteuer auf dem PC. In Tomb Raider – Angel of Darkness soll die Profi-Archäologin ihre bisher größte Verwandlung durchmachen: Düstere, erwachsene und geheimnisvoller wollen die Spiele-Entwickler von Core Design ihren Superstar präsentieren.

PC GAMES UND EIDOS INTERACTIVE VERLOSEN:

1x Lara-Statue „Lifesize“
(Größe: 178 cm)

5x Lara-Seesäcke
Prall gefüllt mit Handballenschoner, 3-Button-Maus, 3D-Mausmatte, Schlüsselanhänger, Klettarmband, Bleiflasche, Poloshirt, Fleece-Pulli, T-Shirt aus der Lara-Kollektion

Wenn Sie gewinnen möchten, schreiben Sie eine Postkarte mit dem Kennwort „TRAOD“ und schicken Sie diese ausreichend frankiert an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, TRAOD, Dr. Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie uns einfach eine SMS. Nähere Infos zur Teilnahme per Kurzmessaging finden Sie auf Seite 8.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN:
Mitmachen dürfen alle Leser des PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firmen Core Design und Eidos. Einlasseschluss ist der 3. Juni 2003. Der Preis kann nicht in bar ausbezahlt werden. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Galt mehr als eine Antwort ein, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**LARA CROFT
TOMB RAIDER
The Angel of Darkness**

STAR WARS GALAXIES Beta-Test im Mai

Statusbericht von Star Wars Galaxies-Produzent Rich Vogel: Demnach soll der Beta-Test zum Online-Rollenspiel im Mai starten. Laut Vogel beschäftigt sich das Entwickler-Team der-

zeit damit, die Klassen des Spiels auszubalancieren. Außerdem werden mehr NPCs eingebaut; erstens, um die Welt lebendiger zu machen, und zweitens, um dem Spieler eine Vielzahl an Quests zu bieten. Auch weitere Dungeons, die im futuristischen Spiel „imperiale Festungen“ heißen, sollen vor dem Startschuss (voraussichtlich Herbst 2003) integriert werden.

VIVISECTOR: BEAST INSIDE

Russische Produktoffensive

Satte 14 Spiele will das russische Softwarehaus 1C Games auf der Spielemesse E3 vorstellen. Eines der Highlights ist das Horror-Actionspiel **Vivisector: Beast Inside**. Der Ego-Shooter spielt auf einer von Tiernischen bevölkerten Pazifikinsel und wird sich nicht nur durch die zahlreichen Gegner, sondern auch durch die epische und in Spielgrafik erzählte Hintergrundgeschichte (sie orientiert sich locker an H.G. Wells Roman *Die Insel des Dr. Moreau*) von der Masse der Shooter unterscheiden. Die „AtmosFear“ genannte Grafik-Engine ist speziell auf große Gegnerscharen ausgelegt, kann aber dennoch detailreiche und lebendig wirkende Landschaften und Räume darstellen. Der Release soll Ende dieses Jahres erfolgen.



PC Games Juni 2003

Yager: Roman veröffentlicht

Unter dem Titel *Die Sagittarius-Verschwörung* veröffentlicht THQ einen Science-Fiction-Roman aus dem Yager-Universum. Das Buch schildert auf mehr als 240 Seiten die packende Vorgeschichte des Action-Spiels und wie Magnus Tide, dessen Rolle der Spieler in Yager übernimmt, an den wendigen Kampffeldern Sagittarius kommt. Der Roman ist für acht Euro im Buchhandel erhältlich.

Echtzeit-Strategie: Fire Chef

Das ungewöhnlichste Setting für ein Echtzeit-Strategiespiel suchte sich der französische Entwickler Monte Cristo aus: In *Fire Chef* steuern Sie einen Trupp Feuerwehrleute inklusive dazugehöriger Fahrzeuge durch ein realistisches 3D-Areal. Ihre Aufgabe ist es, die sich ausbreitenden Brände zu bekämpfen. Das Spiel soll im September erscheinen.

Vorwürfe gegen Phenomedia

Im vergangenen Jahr ist die Bochumer Spielefirma Phenomedia durch Bilanzfälschungen und einen Insolvenzantrag aufgefallen. Nun haben Staatsanwälte und Börsenkontrollen aufgedeckt, dass die illegalen Aktivitäten bis ins Jahr 1999 zurückreichen: Auch der damalige Abschluss wurde gesetzwidrig um eine Millionen Euro nachgebessert.

Sony verzichtet auf „Shock and Awe“

Sony Amerika sicherte sich nach Ausbruch des Irakkrieges den Namen der US-Militärstrategie „Shock and Awe“ für eine Videospiel-Serie. In Europa wollte man den Titel wegen der fehlenden Kriegsbegeisterung nicht verwenden. Jetzt wird generell darauf verzichtet, weil von der Zentrale in Tokio keine Genehmigung erteilt wurde.

Counter-Strike in Spielhallen?

Eine Meldung gelangte am 2. April durchs Internet: Angeblich habe sich der japanische Videospelkonzern Namco die Rechte an Counter-Strike (dt.) gesichert, um den Titel in Spielhallen zu veröffentlichen. Dazu wurde das Spiel angeblich modifiziert: Namos simplifizierte Version von Counter-Strike (dt.) soll vor allem Duelle mit vier Spielern unterstützen und ein Tutorial enthalten.

Conflict Desert Storm 2

Photal Games hat *Conflict Desert Storm 2* für September 2003 angekündigt. Zwar ist das Szenario wieder während des Golf-Krieges Anfang der 90er-Jahre angesiedelt, behandelt diesmal allerdings neue Charaktere und Missionen im Irak und Kuwait. Welche Verbesserungen vorgesehen sind, soll in den nächsten Wochen bekannt gegeben werden.

Was macht eigentlich ... Bohemia Interactive?

Operation Flashpoint war der Durchbruch für Bohemia Interactive. Nach einem Add-on und Gerüchten (Anfang 2002) über ein neues, mittlerweile vorerst eingestelltes Projekt mit Namen Independence Lost war es ruhig um Bohemia. PC Games hat Gründer und Chef Marek Spänel zu einem Exklusiv-Interview überredet.



PC Games: Welche Schwierigkeiten sind damals bei der Produktion von OFP aufgetreten?

Spänel: „Bei Operation Flashpoint fingen wir mit nichts außer einer Idee und einem Pentium 100 an. Wir mussten viel lernen, und das tun wir nach wie vor. Eins der größten Probleme war der Multiplayer-Modus, auf den wir im zweiten Teil besonderen Wert legen wollen. Inzwischen sind wir ein mittelständischer Spieleentwickler. Unsere Terminkalender sind überladen, deshalb fällt es sehr schwer, die Freude an der Arbeit zu behalten.“

PC Games: Wie hat sich euer Team gefunden?

Spänel: „Unsere Geschichte geht zurück bis ins Jahr 1985 (siehe Schwarz-Weiß-Bild). Mein ältester Bruder hat einen TI 99/4 von Texas Instruments mit nach Hause gebracht und wir waren heiß auf Videospiele. Da wir allerdings keine Spiele hatten, blieb uns nichts anderes übrig, als mit BASIC selbst welche zu schreiben. Mein Bruder Omeg offenbarte schnell ein großes Programmierertalent und ich habe mich um Grafik, Musik und Design gekümmert. Später übernahm ich auch Aufgaben im Management-Bereich. Von 1997 an machten wir unsere ersten Gehversuche mit dem PC. Heute sind wir etwas mehr als 25 Leute und haben ein kleines Büro in Australien.“

PC Games: Wie sehr berücksichtigt ihr Spielereinstellungen bei der Entwicklung von OFP 2?

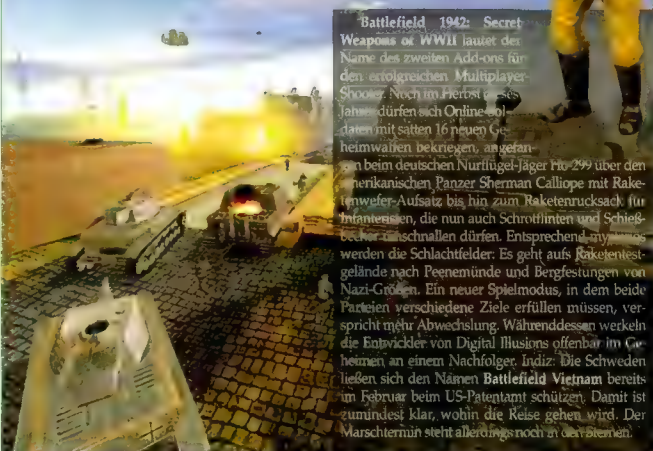
Spänel: „Die Anregungen der Spieler waren uns schon immer wichtig. Vor dem Release von Operation Flashpoint bestand die Community aus einer Hand voll Hardcore-Fans, daher war es recht leicht, auf alle Ideen einzugehen. Bei der aktuellen Fülle von OFP-Fan-Sites und -Foren ist es kaum möglich, alle Forderungen umzusetzen.“

PC Games: Welche Vorteile sieht ihr bei einer selbst entwickelten Engine gegenüber einer lizenzierten?

Spänel: „Um ehrlich zu sein, fällt mir keine andere Engine ein, die eine so vielfältige und große Spielwelt wie in OFP erlauben würde, daher bleibt uns keine Wahl, außer unsere eigene Technologie weiterzuentwickeln. Wir arbeiten zurzeit daran, die Engine dahingehend zu erweitern, dass noch größere Gelände mit mehr Einheiten möglich sind. Außerdem wird sich grafisch einiges tun, beispielsweise detailliertere Texturen für die Oberflächen.“

SECRET WEAPONS UND BATTLEFIELD VIETNAM

Add-on und Nachfolger für Battlefield 1942



„Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII“ lautet der Name des zweiten Add-ons für den erfolgreichen Multiplayer-Shooter. Noch im Herbst dieses Jahres dürfen sich Online-Soldaten mit seinen 16 neuen Geheimwaffen bekriegen, angefangen beim deutschen Nurfügel-Jäger Fw 299 über den amerikanischen Panzer Sherman Calliope mit Raketenwerfer-Aufsatz bis hin zum Raketenrucksack für Infanteristen, die nun auch Schrotflinten und Schießbecker einschalten dürfen. Entsprechend mysteriös werden die Schlachtfelder: Es geht aufs Raketentestgelände nach Peenemünde und Bergfestungen von Nazi-Großen. Ein neuer Spielmodus, in dem beide Parteien verschiedene Ziele erfüllen müssen, verspricht mehr Abwechslung. Währenddessen werkeln die Entwickler von Digital Illusions offenbar im Geheimen an einem Nachfolger. Indiz: Die Schweden heißen sich den Namen Battlefield Vietnam bereits im Februar beim US-Patentamt schützen. Damit ist zumindest klar, wohin die Reise gehen wird. Der Marschtermin steht allerdings noch in den Sternen.

OPERATION FLASHPOINT 2

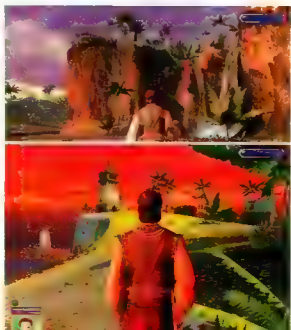
Flashpoint Vietnam?

Dass es einen Nachfolger zum erfolgreichen Taktik-Shooter der letzten Jahre geben würde, daran bestand kaum ein Zweifel. Jetzt ist es offiziell: Bohemia Interactive arbeitet an Operation Flashpoint 2. Das bislang einzige veröffentlichte Foto deutet auf den Schauplatz Vietnam hin, den die Prager Entwickler mit einer neuen Generation ihrer Grafik-Engine noch realistischer in Szene setzen wollen. Laut Website sind historische Schlachten geplant. Veröffentlichung: schon 2004. Mehr Infos finden Sie im nebenstehenden Interview.



PIRATES OF THE CARIBBEAN

Schlachtengetümmel in der Karibik



Die Rollenspielerexperten von Bethesda Softworks (Morrowind) haben ein neues Projekt angekündigt: Pirates of the Caribbean (vormals Sea Dogs 2), basierend auf dem gleichnamigen Disney-Kinofilm (Kinostart 9. Juli). Sie übernehmen die Rolle eines unabhängigen Kapitäns, der Mitte des 17. Jahrhunderts immer mehr zwischen die Fronten der rivalisierenden Kolonialmächte England und Frankreich gerät. Pirates of the Caribbean will mit weitgehender Entscheidungsfreiheit, spektakulären Land- und Seeschlachten sowie ansprechender Grafik überzeugen. Stapellauf soll im Juni 2003 sein.

Fortschritt ist nicht aufzuhalten!

www.asus.com.de

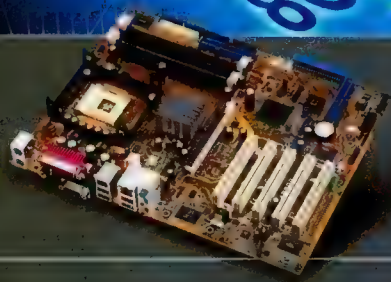
Hyper-Threading Technology

Dual-DDR400
6.4GB/s

800MHz

Intel 875P und Springdale Hauptplatinen von ASUS

- Unterstützen 800MHz FSB CPU
- Dual-Channel DDR 400 für bis zu 6,4GB/s Speicherbandbreite
- Unterstützen die Hyper-Threading Technologie



- Maximale Leistung mit dem Intel 875P Chipsatz
- Mit Intel PAT (Performance Acceleration Technology) bis zu 3,5% mehr Performance
- Unterstützt Serial ATA, AGP Pro/8X, Gigabit LAN und Multi-RAID
- Intelligente ASUS Merkmale helfen bei der Inbetriebnahme Ihres Systems
- ATX Formfaktor

COMING SOON

- Perfekt für leistungsstarke Rechner
- Unterstützt den Intel Springdale Chipsatz
- ATX Formfaktor

COMING SOON

- Optimale Plattform für Integratoren
- Unterstützt den Intel Springdale-G Chipsatz mit Intel Extreme Graphics 2
- microATX Formfaktor

MEINUNG

HEINRICH LENHARDT



Ist Half-Life 2 der Anfang vom Ende der „When it's done“-Termintrödelkultur?

Wenn ich in meinem irdischen Dasein als PC-Spieler eines gelernt habe, dann ist es Geduld. Zwischen der ersten Ankündigung eines ersehnten Promi-Spiels und seinem leibhaftigen Erscheinen ist ein entrücktes Zeitgefühl gefragt. Die Jahreszeiten vergehen, Legislaturperioden enden, Fußball-Weltmeisterschaften finden statt, Kinder werden erwachsen und in der Zwischenzeit warten wir immer noch auf die Warcrafts, Freelancers und Nukerns dieser Welt. Dieses süße „Wir warten aufs Christkind“-Lied geht oft so weit, dass ein Gefühl von Leere und Sinnlosigkeit zurückbleibt, wenn die Spätgeburt endlich vollzogen ist.

Doch bei Half-Life 2 ist plötzlich alles anders. All die Jahre wurde das Spiel nie angekündigt, sondern im stillen Kämmerlein entwickelt. Erst jetzt, wo das Programm schon fast betarift ist (die Engine ist seit September 2002 fertig), hat Valve den Titel bekannt gegeben, Infos und Bilder rausgerollt und die Veröffentlichung für den nächsten Herbst versprochen. Kein jahrelanges Auf und Ab durch die Hype-Wogen, in der Ruhe liegt die Kraft. Angesichts all der „When it's done“-Verschlepper, die uns sonst von einem Weihnachtsgeschäft zum anderen verfrachten, hat diese Methode einen gewissen Charme. Löst Half-Life 2 gar einen neuen Terminoffenbarungs-Trend für die ganze Branche aus? Garantiert nicht.

Valve konnte sich den höchst ungewöhnlichen Luxus leisten, Half-Life 2 komplett aus eigener Tasche zu finanzieren – den Einnahmen aus den Verkäufen des Vorgängers sei Dank. Völlig unabhängig vom Geldtropf eines Publishers zu sein ist wohl der Traum jedes Entwicklungsteams: kein Gefellensome um Termine, Feature-Abbau oder Marketing-Rituale. Gabe Newell ist seit Team Fortress 2 ein bekanntes Kind: Heute bedauert er es, diesen (bis heute unvollendeten Titel) zu früh auf Messen gezeigt zu haben. Bei Half-Life 2 wollte er seinen Fans keine Versprechen machen, die nicht zu halten sind – deshalb das lange Schweigen.

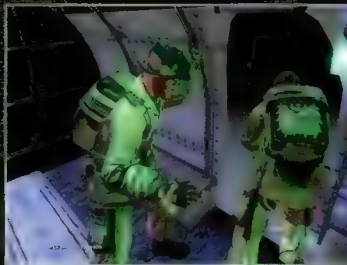
Auf der einen Seite bewundere ich diese Konsequenz. Auf der anderen Seite frage ich mich, ob die Fan-Gemeinde nicht mehr Informationsfluss verdient gehabt hätte. Dass überhaupt an Half-Life 2 für PC gearbeitet wird, wäre zureichend ein beruhigendes Statement gewesen. Schließlich blühten schon Gerüchte herum, dass der Titel zuerst für Konsolen erscheinen könnte. So sehr wir über verzögerte Termine und Endlos-Entwicklungsstays die Augen verdrehen, irgendwie gehört das Kaffeegeschwätz dazu. Man sieht dem Kleinen beim Aufwachen zu und bleibt neugierig, was letztendlich aus ihm wird. Respekt für Valves Beweggründe, aber ich hätte nichts gegen eine etwas längere Preview-Anheulperiode gehabt: Vorfreude ist doch oft die schönste Freude.

HEINRICH LENHARDT

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH

Zwei Add-ons für Medal of Honor: AA (dt.)

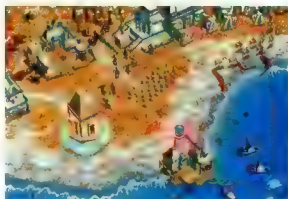
Im Herbst versetzt Sie das Medal of Honor-Team an zwei weitere Schauplätze des Zweiten Weltkriegs: In **Breakthrough** kämpfen Sie als Sergeant John Baker in Nordafrika, Sizilien und Norditalien gegen das Afrika-Corps der Wehrmacht. Im zweiten Add-on **Rising Sun** erleben Sie als Marine-Corporal die Schlacht um Pearl Harbor und den nachfolgenden Rachefeldzug der Amerikaner im Pazifik. Neben neuen Waffen soll vor allem der Mehrspielerpart durch den neuen „Liberation“-Modus aufgewertet werden. Dabei müssen erledigte Spieler von ihren Teammitgliedern befreit werden, bevor sie weiterspielen können.



PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Neues Bildmaterial

Nach diversen Konzeptzeichnungen hat Ubi Soft noch vor der E3 erste Ingame-Bilder aus dem vierten Spiel rund um den persischen Prinzen veröffentlicht. **Prince of Persia**-Schöpfer Jordan Mechner sorgt durch seine Zusammenarbeit mit dem Ubi-Soft-Produktionsstudio in Montreal höchstpersönlich dafür, dass der Titel dem Flair der Serie gerecht wird. In unserem E3-Report der nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr.



AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Auf zu neuen Ufern

Voraussichtlich im Herbst setzt das offizielle Add-on **The Titans** die epische Geschichte von **Age of Mythology** fort. In einer neuen Einzelspielerkampagne mit insgesamt zwölf Missionen übernehmen Sie die Geschicke der Atlanter und werden vom mächtigen Göttergeschlecht der Titanen unterstützt. Außerdem dürfen Sie sich mit zwölf neuen Wundern sowie 28 taufrischen Einheiten (davon 18 sterbliche und zehn mythische) wieder auf spannenden Mehrspieleregefechte freuen.

LARA CRIFT TOMB RAIDER the quest for darkness

EIDOS
INTERACTIVE

GET IN SCHUSS!

PC-SPEZIALIST Game-Tower AMD Athlon™ XP 2500+

- AMD Athlon™ XP 2500+ mit Quantispeed™ Architektur (FSB 333) • Marken-mainboard mit 4x PCI, 1 (8x) AGP, 3x DIMM, USB 2.0, etc. • x 256 MB DDR-RAM Arbeitsspeicher • Grafikkarte powered by RADEON 7000 Pro AGI-In-Wonder Chipsatz mit 128 MB und TV Out • 120 GB Markenfestplatte mit 7200 U/Min.
- Schneller 52x 24x 52x CD-Brenner mit Buffer Underrun Technologie • Ihrem Schutz vor verbrannten CDs • Schmeißer für DVD-Laufwerk • 5+ Sound onboard
- Firewire onboard • Serial ATA onboard • Diskettenlaufwerk 3.5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit 350 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung

1100,-
inkl. MwSt.



PC
SPEZIALIST

Computing // Mobility // Digital Imaging // Video & DVD // Music

...auf alle Spezialisten!

Dachau: 089 245 1234, **Bamberg:** 09 35 9 430 09, **Oldenburg:** 049 245 1234, **Frankfurt:** 06 9 245 1234, **Heidelberg:** 06 22 245 1234, **Hamburg:** 043 245 1234, **Köln:** 02 245 1234, **München:** 08 9 245 1234, **Nürnberg:** 09 245 1234, **Regensburg:** 09 245 1234, **Saarbrücken:** 06 9 245 1234, **Stuttgart:** 07 14 245 1234, **Wien:** 01 245 1234, **Zürich:** 01 245 1234, **...auf alle Spezialisten!**

Splinter Cell 2

Kurz nach dem Erscheinen des Action-Überfliegers Splinter Cell kündigt Ubi Soft bereits einen Nachfolger an. Außer dem voraussichtlichen Namen „Shadow Strike“ ist allerdings noch nichts bekannt. Auch das von Red Storm entwickelte Ghost Recon wird einen zweiten Teil bekommen.

Day of Defeat im Laden

Nach Counter-Strike erscheint jetzt auch der Half-Life-Mod Day of Defeat als Verkaufsversion. Publisher wird diesmal Activision sein, nachdem Valve seinen Vertrag mit Sierra/Visi-Universal erfüllt hat.

Humanhead und Doom 3

Eine Stellenanzeige des Rune-Entwicklers Humanhead verrät die Verwendung der neuen Id-Software-Technik für ein zukünftiges Spiel: Gesucht wird ein Leveldesigner für ein Projekt mit der Doom-3-Technologie.

Gorky 17 Prequel

Gorky Zero heißt der einige Jahre vor dem ersten Teil angesiedelte zweite Teil des Taktik-Spiels von Metropolis. Protagonist ist erneut Cole Sullivan zu Beginn seiner Agentenlaufbahn in der Ukraine. Ein Releasestermin für Gorky Zero steht noch nicht fest.

Lords of the Realm 3

Der dritte Teil der Aufbaureihe wird komplett in Echtzeit ablaufen und auf 3D-Grafik setzen. Ähnlich wie in Stronghold soll es Belagerungen und einen Burgen-Editor geben, wobei der Spieler im Strategiemodus seinen Feldzug plant und Ressourcen managt.

Earth & Beyond am Ende?

Gerüchten zufolge plant EA die Einstellung der ambitionierten Massively-Multiplayer-Welttraumsimulation Earth & Beyond im Juli dieses Jahres aufgrund hoher Verluste durch den Titel. Electronic Arts Deutschland ist davon noch nichts bekannt.

Commandos im Koreakrieg

Des Koreakrieges von 1950 nimmt sich das Entwickler-Team Plastic Reality an. In Forgotten Conflict kommandiert der Spieler einen fünfköpfigen Spezialtrupp in 15 Missionen durch Nord- und Südkorea. Gespielt wird ähnlich wie in Commandos 2: Sie geben Ihren Figuren (Soldat, Scharfschütze, Sprengmeister, Sanitäter etc.) in Echtzeit Anweisungen. Ihre Missionen umfassen unter anderem Sabotage, die Befreiung von Kriegsgefangenen, Geleitschutz und das Sprengen wichtiger Schlüsselstellen.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Equipment zu gewinnen!

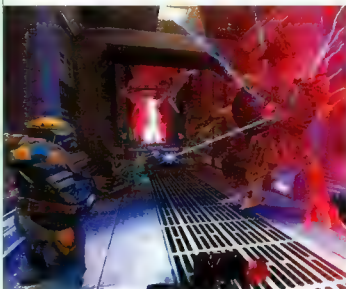
Fest so packend und intensiv wie der zugrunde liegende Ridley-Scott-Strafen: Der Novologic-Shooter Delta Force: Black Hawk Down lässt Sie die dramatischen Ereignisse im Somalia des Sommers 1993 nachleben. Dabei sind Sie nicht nur zu Fuß in detailgetreu nachempfundenen Städten unterwegs, sondern auch an Bord von Kampfflußschrauben und gepanzerten Fahrzeugen. Nicht ohne Grund eroberte Black Hawk Down sofort nach Erscheinen die Nummer 1 der Charts.

In Zusammenarbeit mit Anbieter Electronic Arts verlost PC Games die ultimative Grundausstattung für echte Black-Hawk-Down-Fans:

- 5 x Streng limitierte T-Shirts
- 5 x DVD-Special Edition des Spielfilms Black Hawk Down
- 5 x PC-Spiel Delta Force: Black Hawk Down
- 1 x Buch Black Hawk Down
- 1 x Original-Aufsteller Black Hawk Down

Teilnahmebedingungen: Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firmen Electronic Arts und Novologic. Einsendeschluss ist der 31. Mai 2003. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Geben mehr Einsendungen an, um Preise zu gewinnen, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitmachen ist ganz einfach: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte mit dem Kennwort „Delta Force: Black Hawk Down“ an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Dr. Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie uns einfach eine SMS – wie das geht, steht auf Seite 8.



STAR TREK: ELITE FORCE 2

Unter Picards Fuchtel

Ab Juni dürfen Sie wieder im Hazard-Team kämpfen. Das Wiedersehen mit der Voyager ist allerdings nur kurz, denn getreu der inzwischen abgelaufenen TV-Serie sind die Recken um Captain Janeway wieder im Alpha-Quadranten. Nun werden Sie mitsamt Ihren Mitstreitern unter das Kommando von Captain Picard beordert. Anhand einer spielbaren Version (siehe Video auf DVD) konnten wir uns von den Qualitäten des Ego-Shooters überzeugen: Äußerst vielversprechend!

RAILROAD PIONEER

Konkurrenz für Railroad Tycoon 3

JoWood hat die 3D-Wirtschaftssimulation Railroad Pioneer angekündigt, in der Sie als Besitzer einer Eisenbahngesellschaft die erste Ost-West-Verbindung in den Vereinigten Staaten errichten sollen. Hierzu erforschen Sie neue Loks, errichten eigene Städte und treiben Handel. Außerdem soll es einen Mehrspielermodus für bis zu vier Hobby-Eisenbahner geben.



SHADE: WRATH OF ANGELS

Der Dämon in dir

In Shade: Wrath of Angels spielen Sie einen Privatdetektiv, der einer Reihe von mysteriösen Vor- und Todesfällen in Nordeuropa nachgeht. Per Zeitreise geht's dabei auch schon mal ins dunkle Mittelalter. Nette Idee: Im Spielverlauf erwachen im Spieler dämonische Kräfte und man kann dadurch besonders wirkungsvoll Zombies und anderes untotes Geschmeiß erledigen.



Hoffentlich treffe ich heute
nicht meinen Nachbarn.

Für alle, die kein langweiliges Leben führen: www.gofuture.de. Egal, was Ihnen passiert: Die Allianz steht Ihnen bei bohrenden Fragen als zuverlässiger Partner zur Seite – auch im Urlaub. Dafür verlost die Allianz jetzt fünf Tage Spaß für zwei – 33 Erlebnisreisen nach Barcelona. Lassen Sie sich das mal durch den Kopf gehen. Weitere Informationen zu unseren Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögensprodukten finden Sie unter: www.gofuture.de

Hoffentlich Allianz.

Allianz 

Versicherung Vorsorge Vermögen

P. Diddy interaktiv

Aus Puff Daddy wurde P. Diddy und dessen Lebensgeschichte soll jetzt für ein Computerspiel herhalten. Das Management des Krawall-Rappers hofft so auf eine größere Popularität unter der jugendlichen Zielgruppe.

Mehr Impossible Creatures

Demnächst will Relic Entertainment ein kostenloses Add-on zu Impossible Creatures zum Download anbieten. 15 neue Basiskreaturen aus dem Insektenreich sowie neun zusätzliche Fähigkeiten sollen für erneuten Klonspaß sorgen.

Washington spielt nicht mit

Langsam wird auch in den USA mit härteren Bandagen gegen vermeintlich Gewalt verursachende brutale Computerspiele gekämpft. Der Bundesstaat Washington hat ein Gesetz verabschiedet, das Händlern 500 US-Dollar Strafe androht, wenn sie für Erwachsene gedachte Spiele an Minderjährige verkaufen.

Neues aus Schwarzenberg

Die Berliner Entwickler um Bernd Beyreuther befinden sich derzeit in Verhandlungen mit möglichen Publishern für ihren Schleich-Shooter Schwarzenberg. Der entsendet Sie am Ende des Zweiten Weltkriegs als Wissenschaftler in das titelgebende Städtchen im Erzgebirge, das Legenden um Nazi-Gold und Geheimwaffen birgt. Wir drücken den Radon Labs (Project Nomads) für ihren vielversprechenden, grafisch spektakulären Titel die Daumen!

Neues Studio von Epic

Epic Games hat ein weiteres Entwicklungsstudio gegründet. Die neue Firma namens Scion wird komplett von den Unreal-Vätern finanziert und kann so ohne Druck von Publishern ihre Projekte verfolgen. Zu den Angestellten gehören ausschließlich Industrie-Veteranen wie Mike Capps, vormals Produzent von America's Army.

Tropico 2 Special Edition

Take 2 hat eine Special Edition von Tropico 2 im Angebot: Das Sammlerstück enthält zusätzlich zur normalen Version: den Soundtrack auf CD, eine 36-seitige Bibel mit den Lebensläufen aller im Spiel vertretenen Piraten, ein Mauspad und Postkarten im Piratenlook sowie eine Augenklappe. Die Special Edition ist deutschsprachig, auf 5.000 Stück (durchnummeriert) limitiert und kostet knapp 70 Euro.

FULL THROTTLE 2: HELL ON WHEELS

Biker Ben schlägt wieder zu

Lucas Arts veröffentlichte im April neue Screenshots des Vollgas-Sequels und überraschte die gespannt wartenden Anhänger: Bis vor kurzem ließ der Entwickler noch verlauten, **Full Throttle 2** sei ein klassisches Adventure mit starkem Action-Anteil – inzwischen bezeichnet man den Titel als Action-Adventure. In insgesamt 35 Levels steuern Sie Ben aus der Verfolgerperspektive auf seiner Corley-Maschine oder per pedes und setzen sich mit Stühlen, Brecheisen, Flaschen und anderen Utensilien gegen verfeindete Motorrad-Gangs zur Wehr. Obwohl **Full Throttle 2** bereits im Herbst erscheinen soll, machen die Screenshots einen noch sehr unfertigen Eindruck. Außerdem bleibt abzuwarten, ob die Fans des Vorgängers Ben trotz des hohen Action-Anteils die Treue halten.



„Ein Mann mit einer Kanone ist kein Held.“

Video

Das vollständige Interview finden Sie als Video auf CD und DVD.



JULIEN BARES ist Produzent des Ego-Shooters XIII

intelligenter, weil der PC-Spieler den Vorteil hat, mit Maus und Tastatur spielen zu können – und somit automatisch besser trifft. Außerdem gibt es drei Schwierigkeitsgrade, die den Spielablauf völlig umkrempeln.“

PC Games: XIII legt sehr viel Wert auf ungewöhnliche Waffen...

Castle: „Richtig. Fast jeder Gegenstand im Spiel ist eine Waffe. Ein Mann mit einer Kanone ist kein Held. Er ist genauso stark wie jeder andere Mann, der auch eine Kanone in der Hand hält. Aber ein Mann, der sich mit Glassplittern, Messern und Stühlen durch feindliche Basen kämpft, ist ein echter Action-Held! Deswegen gibt es im Spiel so viele ungewöhnliche Waffen.“

PC Games: Apropos Waffen: Das Spiel ist ja ziemlich brutal. Auch in der deutschen Version?

Castle: „Es ist brutal, weil es sich am Comic orientiert, der ebenfalls brutal ist. Was die deutsche Version angeht: Wir wissen noch nicht, wie wir XIII umsetzen werden. Auf jeden Fall werden die Comic-Bilder am oberen Bildschirmrand, die das Ableben eines Gegners in Nahaufnahme illustrieren, entschärft. Wir geben uns viel Mühe, damit XIII möglichst wenig von seinem besonderem Charme einbüßt.“

PC Games: Wollen die Leute nicht viel lieber realistische Shooter statt Comic-Stil?

Castle: „Wir wollten nicht den zigsten Ego-Shooter machen, sondern etwas Besonderes. Auf der Konsole ist die Cel-Shading-Technologie bereits etabliert, aber ich gebe zu, dass es schwierig werden kann, die PC-Spieler für diesen Comic-Stil zu begeistern.“

PC Games: Und wodurch unterscheidet sich die PC-Version von der Konsolen-Variante?

Castle: „Wir passen alle Spezialeffekte an die Fähigkeiten des PCs an. Wir machen auch die Gegner-KI

FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY

Freiheit für Amerika

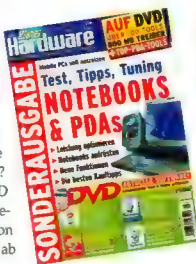
Auch nach dem vorläufigen Ende der Hitman-Reihe bleiben die dänischen Entwickler von IO Interactive ihren Wurzeln treu: **Freedom** zeigt, was hätte passieren können, wenn die Sowjets ihre Atom-

raketen abgefeuert hätten. Danach heißt die einzige Weltmacht UdSSR – ein Zustand, der gehoben werden will. Vom amerikanischen Zivilisten werden Sie zum Freiheitskämpfer, begehren Sabotageakte gegen russische Einrichtungen oder führen ganze Einheiten von Unterdrückten in große Schlachten. Im 3rd-Person-Action-Adventure soll auch Strategie eine wichtige Rolle spielen.

SONDERHEFT

Notebooks & PDAs

Umfassende Kaufberatung sowie jede Menge Praxis-Tipps bietet das Sonderheft „Notebooks & PDAs“ unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware. Wie kommt der PDA ins Internet? Wie gelingt der Datenaustausch mit dem Desktop-PC? Welches Zubehör wird benötigt? Auf der DVD werden die wichtigsten Tools und Treiber mitgeliefert, außerdem zahlreiche Demoversionen von PDA-Programmen. Für nur 6,50 Euro ist das Heft ab sofort im Zeitschriftenladen erhältlich.



STERNENSCHIFF CATAN UND CATAN: ONLINE

Neues aus Catan

In Zusammenarbeit mit dem Siedler von Catan-Autor Klaus Teuber werbelt Rock-a-Zonga Games an einer Umsetzung des Brettspiels Sternenschiff Catan. Genau wie im Brettspiel gilt es, sein Volk aus einer kritischen Rohstoffsituation durch geschickten Handel in ein blühendes Imperium zu erwandeln. Besonderheit: animierte Spielkarten, Multiplayer-Modus, menschenlede KI-Charaktere. Apropos Catan: Auch Catan Online-Fans dürfen sich über Neuigkeiten freuen: Seit Mitte März ist die Erweiterung Städte&Ritter erhältlich. Unter anderem können Siedlungen nun auf Politik, Handel oder Wissenschaft spezialisiert werden.

KOOPERATION DER RIESEN

Allianz von Nvidia und Electronic Arts

Grafikkarten-Marktführer Nvidia und der weltgrößte Publisher EA arbeiten in Zukunft eng bei der Weiterentwicklung von Spielen der Marken EA Games und EA Sports zusammen. EA verspricht sich durch die verstärkte Konzentration auf Nvidia-GPUs verbesserte Entfaltungsmöglichkeiten in Sachen Grafik. Nvidia wird zukünftig Grafikkarten-Pakete mit exklusiven EA-Spielen anbieten können.



THE MOVIES

Molyneux führt Regie

Lionhead-Chef Peter Molyneux stellte uns seine humorige WiSim The Movies vor. Als Boss eines Hollywood-Studios erleben Sie die Filmgeschichte vom Monochrom-Zeitalter bis heute mit. Der Witz: Sie managen nicht nur Schauspieler, wachen über die Kassen und kaufen Equipment für Ihre Teams ein, sondern drehen selbst echte Filme. Per Drag & Drop klicken Sie sich aus einer Vielzahl möglicher Themen, Szenen und Sets Ihr Drehbuch zusammen, Regler bestimmen Gewalt, Liebe oder Dramatik. Seit der ersten Ankündigung vor circa einem Jahr haben die Entwickler viel

Zeit damit verbracht, so viele Kulissen, Akteure und Szenen wie möglich zu entwerfen, damit sich die Streifen nicht zu schnell wiederholen. Wer mag, darf seine Kreationen vertonen und verschicken.



Die 10 meistgewünschten Spiel-Filme

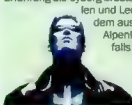
Splinter Cell

HERSTELLER: Ubisoft, 2003
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Sean Connery
MÖGLICHER INHALT: Eigentlich als Lernwand Geheimagent schon ausgemustert, feiert Sean Connery in Splinter Cell: The Movie sein großes Comeback. Die Infrarot-Ultraviolet-Nachtsicht-Supernulle überdeckt Faten und weiße Haare besser als Schminke.



2. Deus Ex

HERSTELLER: Ion Storm, 2000
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Arnold Schwarzenegger
MÖGLICHER INHALT: Gut, Arnie ist nicht mehr der Jüngste, aber welcher andere Schauspieler kann sich schon mit so viel Erfahrung als Cyborg brüsten? Sonnenblinden und Lederjacks sind dem ausgewanderten Alpenländer ebenfalls nicht fremd.



4. Diablo

HERSTELLER: Blizzard, 1998
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Lucy Lawless
MÖGLICHER INHALT: Als Xena bestens trainiert, verbrennt Lucy Lawless anderthalb Stunden lang Skelette in fast völliger Dunkelheit und klabut allerhand Glasflaschen und Goldstücke auf. Die Diagnose: Versenken sich auf den Satz: „Ich bin überlädiert!“



6. Half-Life

HERSTELLER: Valve, 1998
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Edward Norton
MÖGLICHER INHALT: Als Wissenschaftler Gordon Freeman versammelt Edward Norton seine betriebliehen Kollegen zu nichtlichen Boxkämpfen im Keller. Die Situation eskaliert, als ein fließer grüner Alien eine Brechstrahlung in den Ring schmeißt.



3. Gothic

HERSTELLER: Piranha Bytes, 2001
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: David Copperfield
MÖGLICHER INHALT: Bei dem Versuch, allen mit Gedankenkraft ein Rudel Scavenger in die Flucht zu schlagen, zaubert Copperfield einen Papierblumenstrauß, ein weißes Käsrindchen sowie eine halbe Jungfrau aus dem Mut. Die Geschichte nimmt ein tragisches Ende.



5. Warcraft

HERSTELLER: Blizzard, 1994
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: John Rhys-Davies
MÖGLICHER INHALT: Als Zwerghenging Herr hat John Rhys-Davies bereits in Der Herr der Ringe den Oris gezeigt, wo die Art hängt. Weil sowieso niemand Zwerge ausdauernd halten kann, darf er selbst prominent für die Rolle von Muradin Bronzebeard gleich anhehalten.



7. Grand Theft Auto

HERSTELLER: DMA, 1997
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Vin Diesel
MÖGLICHER INHALT: Setzt nahtlos die „Handlung“ von The Fast and the Furious fort. Weil Vin Diesel bei Straßenrennen eine Karre nach der anderen verschleift, setzt er auf Autobild um. Die finale Schlusszene bringt ihm endlich den ersten „Insane Stunt Bonus“.



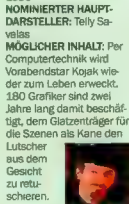
Baldur's Gate 9. Command & Conquer

HERSTELLER: Black Isle, 1998
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Jenna Jameson
MÖGLICHER INHALT: Okay, wir wissen auch nicht, was Jenna Jameson in Baldur's Gate zu suchen hat, aber wir wollten ihr unbedingt eine Rolle geben. Außerdem gibt sie dem Rollenspieler Party eine komplett neue Bedeutung.



Jedi Knight

HERSTELLER: Lucas Arts, 1997
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Keanu Reeves
MÖGLICHER INHALT: Mit seinen gefürchteten Geheimwaffen Force-Zeitlupe und Force-Geschwindigkeit langweilt Keanu Reeves als Kyle Katarn hundert Jahre Sith-Krieger zu Tode. Special Guest Appearance: Yoda in der Rolle von George Lucas.



Quelle: Umfrage auf www.spcgames.de mit über 1.000 Teilnehmern.

CHARTBREAKER
DES MONATS

DTM Race Driver

Beschleunigt von der PC-Games-Titelstory 04/03, einer guten Wertung und begeisterten Käufern lässt DTM Race Driver in der zweiten Startreihe die Motoren aufheulen. Beachten Sie auch das Leser-Votum zum Story-Rennspiel auf Seite 113.



TOP 10 DEUTSCHLAND

SATURN

- 1 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
- 2 DTM RACE DRIVER
- 3 BLITZKRIEG
- 4 SPLINTER CELL
- 5 DIE SIMS DELUXE EDITION
- 6 RAVEN SHIELD
- 7 ANNO 1503
- 8 VIETCONG
- 9 JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS
- 10 PRAETORIANS

WAS SPIELT MAN IN ...?

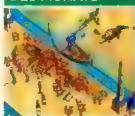


- 1 CHAMPIONSHIP MANAGER 4
- 2 FREELANCER
- 3 IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
- 4 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
- 5 THE SIMS: DELUXE EDITION
- 6 THE SIMS: UNLEASHED
- 7 SPLINTER CELL
- 8 VIETCONG
- 9 INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
- 10 UNREAL 2

Quelle: MCV

Charts

Jetzt abstimmen
per SMS (s. Seite 8) oder
unter www.pcgames.de!

ABSTEIGER
DES MONATS

Unsere Echtzeit-Strategie-Referenz wird durchgereicht: Ein halbes Jahr nach Veröffentlichung beginnt jetzt das Warten auf die angekündigte Zusatz-CD-ROM. Aus den Top 25: Praetorians und Sin City 4.

DAUERBRENNER
DES MONATS

Das erfolgreiche Add-on-Shroud of Ice spielt Dark Age of Camelot zurück in die Charts. Auch in der Redaktion ist Camelot nach wie vor die beliebteste Online-Welt. Eine brandaktuelle Umfrage finden Sie auf Seite 107.

BELIEBTESTE
GENRES

Gut in Schuss zeigt sich die Shooter-Abteilung: Zu Unreal 2, Counter-Strike (dt.), Operation Flashpoint, Raven Shield & Co. gesellen sich mit Black Hawk Down und Vietcong zwei Action-Neueinsteiger.

BESTER SPIELE-
PUBLISHER

Take 2 bleibt verlässlicher Lieferant für Qualitäts-Action: GTA 3, Mafia und Vietcong rangieren in den Top 25. Doch Primus EA hält gut mit: mit Battlefield 1942, Medal of Honor: AA (dt.) und Black Hawk Down.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platz	Veränderung	Wochen	Platz	Titel	Entwickler	Ausgeber	Thema in Anwesenheit	PC-Games-Wertung	VMD	WMD
1	(1)	-	-	Splinter Cell	Ubisoft Montreal	Ubisoft	03/03	90		
2	(2)	-	-	Gothic 2	Piranha Bytes	Jowood	01/03	91		
3	(4)	▲	▲	Battlefield 1942	Digital Illusions	Electronic Arts	11/02	87		
4	(-)	NEU	NEU	DTM Race Driver	Codemasters	Codemasters	04/03	89		
5	(6)	▲	▲	Warcraft 3	Blizzard	Vivendi Universal	08/02	92		
6	(5)	▼	▼	Counter-Strike (dt.)	Counter-Strike.net	Vivendi Universal	02/01	94		
7	(3)	▼	▼	Unreal 2	Legend Entertainment	Infogrames	03/03	92		
8	(8)	-	-	Anno 1503	Max Design/Sunflowers	Electronic Arts	02/03	89		
9	(12)	▲	▲	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard	Vivendi Universal	08/00	96		
10	(9)	▼	▼	Morrowind	Bethesda Softworks	Ubisoft	07/02	91		
11	(10)	▼	▼	Mafia	Illusion Softworks	Take 2 Interactive	10/02	89		
12	(-)	NEU	NEU	Raven Shield	Redstorm	Ubisoft	04/03	86		
13	(14)	▲	▲	GTA 3	Rockstar Games	Take 2 Interactive	07/02	89		
14	(-)	NEU	NEU	Delta Force: Black Hawk Down	Electronic Arts	Novologic	05/03	81		
15	(7)	▼	▼	Age of Mythology	Ensemble Studios	Microsoft	12/02	92		
16	(28)	▲	▲	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software	Activision	05/02	90		
17	(33)	▲	▲	Die Glide	Jowood	4 Head Studios	04/02	87		
18	(11)	▼	▼	FIFA 2003	EA Sports	Electronic Arts	12/02	90		
19	(-)	NEU	NEU	Blitzkrieg	Nival Interactive	CDV	04/03	84		
20	(27)	▲	▲	Dark Age of Camelot	Wanadoo	Modern Games	01/02	84		
21	(13)	▼	▼	Fußballmanager 2003	EA Sports	Electronic Arts	01/03	86		
22	(15)	▼	▼	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015	Electronic Arts	02/02	87		
23	(33)	▲	▲	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive	Codemasters	07/01	86		
24	(24)	-	-	Baldur's Gate 2	Bioware	Virgin Interactive	11/00	89		
25	(-)	NEU	NEU	Vietcong	Illusion Softworks	Take 2 Interactive	05/03	80		

* Die VMD Awards werden - analog zu Goldenen und Platin Schallplatten - für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100 000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200 000 Einheiten.

Tu' deine verdammte Pflicht!



Wir haben den Mut. Wir haben die Taktik. Wir haben die Waffen.

Melde dich freiwillig bei der U.S.C.

Kommandiere dein Elite-Squad, knallhart
und mit Respekt! Deine Jungs lassen's krachen:
Jet, Buggy, Panzer, APC und ein tödliches
Waffenarsenal - zur Hölle mit den Breed!
Für die Zukunft der Erde.



Brat

cdv
www.cdv.de

POWERED BY
GAMMA-SPY
GAMMA-SPY ist ein Marken- und Copyright-Logo von
GAMMA-SPY ist ein Marken- und Copyright-Logo von

Mehr Infos im Internet:

WWW.BREEDGAME.DE

Vertrieben von:

MAI '03

Most Wanted

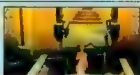
Jetzt abstimmen
per SMS (s. Seite 8) oder
unter www.pcgames.de



Top 3 Verschiebungen



WORLD OF WARCRAFT Was wäre ein Blizzard-Spiel ohne großzügige Entwicklungszeiten? Zwar gibt es noch keinen offiziellen Termin, doch Bill Roper, Zweiten-Zellen-Andeutungen lassen auf „next year“ schließen.

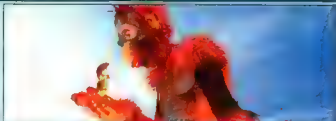


TOM RAIDER - THE ANGEL OF DARKNESS In einer frühen Version hängt, hangelt, bechelt Lara schon jetzt ganz ansehnlich. Insider münken: Juni wird's!



FREELANCER Zum dritten Mal dabei: Microsoft zündet die Raketen der deutschen Version erst Ende Mai. In vielen anderen Ländern glot's das Spiel schon.

Top 3 Aufsteiger



BLACK & WHITE 2 Eine buchstäblich zweite Chance kriegt Peter Molyneux: Nach dem umstrittenen ersten Teil soll die „Genialität“, behst so – „Lagerbildung diesmal ausbleiben. Infos gab's in der Titelseite in 05/03 zu lesen.

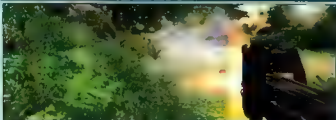


YAGER Was für ein Charts-Comeback: Die protogekündeten Xbox-Glitter-schallchen werden derzeit für PC aufgebüchert. Mehr im Video-Report auf DVD!

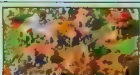


ENTER THE MATRIX Hochmal zwei Plätzchen gutgemacht hat Shivers Spiel-film-Spiel: Bereits eine Woche vor dem Filmstart fliegen Fäuste und Opfer.

Top 3 Absteiger



FAR CRY Verdoom! Der Edel-Shooter made in Germany ist noch in weiter Ferne: Noch bis Ende 2003 müssen sich Freunde mächtiger Wunden gedulden. Das brandneue DVD-Video demonstriert die Fähigkeiten der Engine.



DIE SIEDLER 5 Ein halbes Jahr Punk-stille hat auf der E3 ein Ende: Dann zeigt Blue Byte in LA, erstmals Szenen aus dem Strategie-Genuss. Hilft es.



TROPICO 2 Im Ranking ein Absteiger, im Test ein klarer Aufsteiger: Das liebevoll gemachte Pirateninsel-Aufbauspil wurde zum Spiel des Monats gekürt.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vorwoche)	Tendenz	Titel	Genre	Publisher/Entwickler	Termin/Letzter Preview
1 (1)	-	Deus Ex 2: Invisible Wars	Action-Adventure	Edios Interactive / Ion Storm	Sommer 2003
2 (2)	-	Doom 3	Ego-Shooter	Activision / id Software	2003, 07/02
3 (4)	▲	City of Heroes	Action-Adventure	Take 2 Interactive / Rockstar Games	08. Mai 2003, Aktiv-e-Ausgabe
4 (5)	▲	Freelancer	Sci-Fi-Action	Microsoft	28. Mai 2003, Test auf PC 04/03
5 (7)	▲	Enter the Matrix	Action-Adventure	Infogrames / Shiny Entertainment	15. Mai 2003, 05/03
6 (13)	▲	Black & White 2	Aufbau-Strategie	Electronic Arts / Lionhead Studios	Ende 2003, 05/03
7 (7)	-	Counter-Strike: Condition Zero	First-Person Shooter	Valve / Universal	Sommer 2003, 05/03
8 (9)	▲	Call of Duty: Modern Warfare	First-Person Shooter	Activision / Infinity Ward	Juni 2003, Aktuelle Ausgabe
9 (8)	▼	Warcraft 3: Frozen Throne	Real-time Strategy	Blizzard	Juni 2003, 04/03
10 (11)	▲	World of Warcraft	Online-Roleenspiel	Blizzard	2004, Aktuelle Ausgabe
11 (24)	▲	Commandos 3: Tactics	Real-time Strategy	Electronic Arts / Pyro Studios	August 2003, 05/03
12 (15)	▲	S.T.A.L.K.E.R.	Ego-Shooter	GSC GameWorld	2004, 08/02
13 (10)	▲	Max Payne 2	Action-Adventure	Take 2 Interactive / Remedy	2003
14 (28)	▲	Spill	Real-time Strategy	JoWood / Pandemic	3. Quartal 2003, 05/03
15 (12)	▼	Baphomet's Plinth 3	Adventure	THQ	2003, 06/02
16 (17)	▲	Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	2004, Aktuelle Ausgabe
17 (23)	▲	Arms 1503 Add-on	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Ende 2003, 05/03
18 (40)	▲	Braid	Ego-Shooter	CDV / Brat Design	2. Quartal 2003, 05/03
19 (21)	▲	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	2003
20 (41)	▲	Dark Project 3	First-Person Shooter	Edios Interactive / Ion Storm	2003
21 (30)	▲	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Action-Adventure	Electronic Arts / Lucas Arts	25. April 2003, Test in PCG 05/03
22 (16)	▼	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Ende 2003, 02/03
23 (26)	▲	FIFA 2004	Simulation	Electronic Arts / EA Sports	November 2003
24 (19)	▲	Halo	Ego-Shooter	Microsoft	2003, 11/02
25 (37)	▲	Sacred	Real-time Strategy	Big Ben Interactive	2. Quartal 2003, 04/03
26 (31)	▲	Star Wars: Knights of the Old Republic	Real-time Strategy	Electronic Arts / Lucas Arts	April 2003, 08/02
27 (20)	▼	Call of Duty: Finest Hour	First-Person Shooter	Activision / Infinity Ward	2004, 05/03
28 (22)	▼	Counter-Strike 1.6	First-Person Shooter	Valve	April 2003
29 (-)	NEU	Final Fantasy 11	Real-time Strategy	Square	Ende 2003
30 (27)	▼	Star Wars: Galactic	Real-time Strategy	Electronic Arts / Lucas Arts	2003, 07/02
31 (36)	▲	Futurama: The Simpsons	Real-time Strategy	Electronic Arts / EA Sports	November 2003
32 (43)	▲	Die Sims	Simulation	Electronic Arts / EA Sports	2003, 05/03
33 (29)	▼	Star Trek: Voyager - Elite Force 2	First-Person Shooter	Activision / Raven Software	2004, 05/03
34 (25)	▼	Die Siedler 5	Aufbau-Strategie	Blue Byte	2004
35 (-)	NEU	World Racer	Rennspiel	IDM / Mediasoft	Juni 2003, 04/03
36 (44)	▲	Endless	Action-Adventure	Starbreeze Studios	Mai 2003, Test in PCG 05/03
37 (34)	▼	Tom Raider - The Angel of Darkness	Action-Adventure	Edios Interactive / CORE Design	Juni 2003, 02/03
38 (33)	▼	Quake 4	Ego-Shooter	Activision / id Software	2003
39 (39)	▲	Sam & Max 2	Adventure	Lucas Arts	2003
40 (46)	▲	Arms 1503	Aufbau-Strategie	Electronic Arts / EA Sports	2004
41 (49)	▲	Wildfire Park	Aufbau-Strategie	Koch Media / Novotek	Mai 2003, 07/02
42 (-)	NEU	Arms 1503	Aufbau-Strategie	Electronic Arts / EA Sports	November 2003
43 (-)	NEU	Destiny	First-Person Shooter	Bungie	2003, 18.04.2003, Test auf S. 90
44 (68)	▲	Yager	Sci-Fi-Action	THQ	Oktober 2003, Special auf Infr-OVD
45 (32)	▼	Tropico 2	Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive	15. April 2003, Infr-OVD
46 (52)	▲	Lineament	Real-time Strategy	Black Isle Studios	August 2003, 07/02
47 (42)	▼	Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	2004, Aktuelle Ausgabe
48 (54)	▲	Republic: The Revolution	Real-time Strategy	Electronic Arts / EA Sports	2003, 07/02
49 (48)	▲	The Movies	Real-time Strategy	Activision / Lionhead Studios	2004, 07/02
50 (47)	▼	Die Sims	Simulation	Electronic Arts / EA Sports	2003, 05/03

DIE SCHNELLSTEN GAMING SYSTEME DIESER PLANETEN SIND GELANDET!

"Der schnellste PC im Test."

-Testsieger PC Games Hardware



S-4



Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie 3.0GHz
NEUI 800 FSB und 512KB Advanced Transfer Cache
Hochleistungs-Heatsink-Kühlung
Intel® 875P Chipset Based Mainboard
512MB Dual-Channel PC-3200 DDR SDRAM
120GB 7200 U./Min. Ultra ATA100 Festplatte
NEUI ATI® RADEON™ 9800 PRO 128MB DDR
AlienAdrenaline™ Video Performance Optimizer
Exklusives Alienware™ Video-Kühlungssystem
Sound Blaster® Audigy 2™ 6.1 Soundkarte
1.44MB Diskettenlaufwerk
52x/24x/2x CD-RW Laufwerk
Black Dragon Full-Tower ATX Gehäuse mit 420-Watt PS
Logitech® Internet Tastatur-Schwarz
Microsoft® IntelliMouse Explorer 3.0-schwarz
10/100Mb Ethernet Adapter
Microsoft® Windows® XP Home Edition
Alienware® Automatisierter technischer Support
1 Jahr kostenloser technischer Support (24h an 7 Tagen/Woche)
Personalisiertes Handbuch
Gratis Alienware® T-Shirt
Gratis Alienware® Mouse Pad
Monitor optional
Konfiguriert und optimiert für beste Spiele-Performance
2.499,-
inkl. MwSt., excl. Versand



S-4

Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06GHz
533 FSB und 512KB Advanced Transfer Cache
Hochleistungs-Heatsink-Kühlung
Intel® 845MP + ICH3M Chipset Mainboard
512MB PC-2100 DDR SDRAM
Gehäuse mit exklusiver Metall-Lackierung Cyborg Green
NEUI 60GB 5400 U./Min. Ultra ATA100 Festplatte
NEUI 15.0" UltraXGA + Enhanced TFT Active Matrix LCD
NEUI ATI® Mobility RADEON™ 9000 PRO 128MB DDR
AlienAdrenaline™ Video Performance Optimizer
Austauschbares 24x, 10x, 24x CD-RW/DVD Combo Laufwerk
Austauschbares 3.5" Diskettenlaufwerk 1.44MB
Sound Blaster® PRO Kompatibel mit WaveTable
5.1 3D Surround Sound mit digitalem S/PDIF Output
4 USB 2.0 Anschlüsse und 1 IEEE 1394 Anschluss
Typen 1 PCMCIA Slot und schneller IR Schnittstelle
NEUI Integrierte Wireless 802.11a+b Mini-PCI Karte
10/100Mb Ethernet LAN und 56K Modem
Microsoft® Windows® XP Home Edition
Alienware® Automatisierter technischer Support
1 Jahr kostenloser technischer Support (24h an 7 Tagen/Woche)
Personalisiertes Handbuch
Gratis Alienware® T-Shirt
Gratis Alienware® Mouse Pad
Konfiguriert und optimiert für beste Spiele-Performance
3.099,-
inkl. MwSt., excl. Versand



Wählen Sie aus einer
breiten Farbpalette!

HIGH PERFORMANCE SYSTEME

Alienware® baut Gaming Systeme, die auch die Bedürfnisse des anspruchsvollsten Anwenders erfüllen. Alle Alienware® Produkte verwenden ausschließlich Qualitätskomponenten und sind in verschiedensten Farben erhältlich. Mit einer kompetenten telefonischen Beratung, einer 24 Stunden Support Hotline und Upgrading zum Selbstkostenpreis bietet Alienware® das ultimative Gaming Erlebnis.

Alienware® empfiehlt Microsoft® Windows® XP.

ALIENWARE

Konfigurieren Sie Ihr Traumsystem: WWW.ALIENWARE.DE

Telefonische Beratung: **0800 100 5078**

Außerhalb Deutschlands: **00353 902 55500**

Die Angaben über Preis, Ausstattungen und Verfügbarkeiten können ohne Ankündigung geändert werden. Monitor und Lautsprecher sind ein Preis nicht enthalten. Alle Preise verstehen sich exkl. Versand. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Für weitere Informationen über Garantie-, Leistung und technischer Support besuchen Sie bitte www.alienware.de. Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes, die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software nicht 100% sein. Das Betriebssystem Windows® benötigt für CD ROM DVD ROM, CD-RW und DVD-RW 4 Laufwerke. Alle Laufwerke arbeiten mit CD ROM, bzw. DVD, die auf diesen Laufwerke erstellt werden, können unter Umständen mit anderen Betriebssystemen nicht kompatibel sein. Die Alienware® Geschwindigkeit 4x, 8x, 16x und 24x Netzwerkkarten können variieren. Auszeichnungen und Zitate beziehen sich auf bestimmtes System oder keine bestimmte Konfiguration. Das Logo von Intel, Intel Inside und von Pentium sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Intel Corporation. Alle eingetragenen Warenzeichen oder Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Änderungen des Gehäusedesigns vorbehalten.

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende
Fachhandels-
kooperation
für PC-Spiele
und Konsolen.



Die besten Spiele für alle Systeme gibt's
in den McMEDIA-Gamestore!



Unter **www.mcmmedia.de**
kannst du dir auch eine Anfahrtstour
von deiner Wohnung zum nächsten
McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

0

NIES

02263 2610

03533/10170

McMEDIA & FANTASY

Indemk 3

030707 781 30 00

EICHENKRAUT

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

PREIER

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

1

GROSSE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

HEINMANN

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

2

RÜGGER

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

3

JOYS & MORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

4

LABELAND

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

5

MEINHAARDT

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

6

MODIA STORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

7

STIRGEL AM MARKT.DE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

8

HOMEPLAY

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

9

GAMES GARDEN

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

10

BEELDEN

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

WERDEN SIE EINFACH
McMEDIA-PARTNER!

SIE SIND GAMESHÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower
auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17
McMEDIA-Fax: 05121/76 17 27
E-Mail: info@mcmmedia.de
Web: www.mcmmedia.de

Die besten Spiele für alle Systeme gibt's
in den McMEDIA-Gamestore!

3

JOYS & MORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

PECKMANN-HENSCH

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

McMEDIA-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

SCHWÄPPCHEN-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

SEIDEL

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

WILHELM

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

6

MODIA STORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

7

STIRGEL AM MARKT.DE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

8

HOMEPLAY

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

9

GAMES GARDEN

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

10

BEELDEN

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

11

JOYS & MORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

12

PECKMANN-HENSCH

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

13

McMEDIA-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

14

SCHWÄPPCHEN-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

15

SEIDEL

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

16

WILHELM

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

17

JOYS & MORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

18

PECKMANN-HENSCH

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

4

LABELAND

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

5

MEINHAARDT

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

6

MODIA STORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

7

STIRGEL AM MARKT.DE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

8

HOMEPLAY

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

9

GAMES GARDEN

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

10

BEELDEN

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

11

JOYS & MORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

12

PECKMANN-HENSCH

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

13

McMEDIA-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

14

SCHWÄPPCHEN-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

15

SEIDEL

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

16

WILHELM

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

17

JOYS & MORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

18

PECKMANN-HENSCH

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

19

McMEDIA-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

20

SCHWÄPPCHEN-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

21

SEIDEL

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

5

JOYS & MORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

6

PECKMANN-HENSCH

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

McMEDIA-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

SCHWÄPPCHEN-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

SEIDEL

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

WILHELM

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

8

HOMEPLAY

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

9

GAMES GARDEN

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

10

BEELDEN

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

11

JOYS & MORE

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

12

PECKMANN-HENSCH

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

13

McMEDIA-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

14

SCHWÄPPCHEN-SHOP

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

15

SEIDEL

Indemk 3 Markt

030707 781 30 00

16

PC CD-ROM

PlayStation 2



GAME

Erhältlich ab
15. Mai 2003

Inkl. exklusivem Film-
material des Kinofilms!

ENTER
MATRIX

ENTER
MATRIX

ENTER
MATRIX

ENTER
MATRIX

49,95

je 59,95

Enter the Matrix

Enter the Matrix bietet alles, was den ersten Teil des Films ausgemacht hat: Actiongeladene Feuergefechte, spektakuläre Martial Arts Nahkämpfe, atemberaubende Stunts und heiße Verfolgungsjagden. Außerdem enthält das Spiel exklusives Filmmaterial aus Matrix Reloaded und extra dafür gedrehte Szenen mit den Original-Schauspielern. Enter the Matrix ist für PC, PS2, XBOX und GameCube erhältlich!

PC CD-ROM

Tropico 2: Die Pirateninsel

Ein Muss für jeden Strategiespieler und für alle, die von den wilden Piraten der Karibik fasziniert sind.

PC CD-ROM

Vorläufige Abbildung
der deutschen Version



Grand Theft Auto: Vice City

Das erfolgreichste PlayStation 2-Spiel aller Zeiten endlich auch für PC!

Erhältlich ab
16. Mai 2003

je 47,95

HOL SIE DIR
GRATIS!

TOP-DEMO ZU
DTM RACE DRIVER

Hol dir die abgefahrene

McMEDIA-Trendsetter-CD inkl.

spielbarer Demo des Topitels „DTM Race Driver“.

Freu dich auf heiße Spiele-News für die Topsten, Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaseslisten, Spielhinweisen, Tipps u.v.m.

Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!

HOL SIE DIR!

Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!



GUTSCHEIN

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die heiße Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieldemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis beim nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)



Made in Germany, Teil 3

Zu Besuch bei Yager

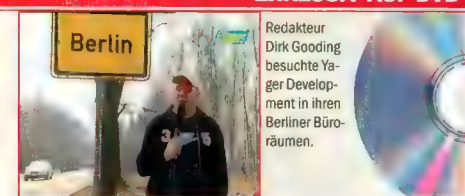
Yager spricht man „Jäger“ aus. Das sollte man wissen, wenn man sich über das Berliner Entwicklerstudio Yager Development und ihr vielversprechendes Actionspiel Yager unterhält.

Schon erstaunlich ... Yager Development hat noch kein einziges PC-Spiel veröffentlicht, belegte in einer PC-Games-Umfrage über die besten deutschen Spielehersteller aber trotzdem den sechsten Platz. Scheinbar sind die PC-Games-Leser so beeindruckt von dem Flugsimulations-Actionspiel Yager, dass die Berliner glatt vor Szene-Größen wie CDV

(Sudden Strike 1 und 2, Cossacks) und Spellbound (Desperados, Robin Hood) gewählt wurden. Angesichts dieser unerwartet guten Platzierung statteten wir den sympathischen Berlinern einfach mal einen Spontan-Besuch ab und schauten ihnen einen Tag lang auf die Finger.

Matthias Wiese gezeichneten Konzeptentwürfe zu Yager, daneben stehen mehrere Gartenstühle in einer Ecke und warten auf die ersten Sommer Tage. In dem abgedunkelten Raum fehlen eigentlich nur noch meterhohe Pizzakarton-Stapel, Cola-Kisten und eine Hängematte, dann wären alle gängigen Klischees zum Thema Spiele-Entwicklerbüro erfüllt. „Zu Spitzenzeiten saßen hier 19 Leute, da hatte jeder nur drei bis vier Quadratmeter Raum für sich“, klärt uns Uwe Beneke, seines Zeichens Designer und Firmengründer von Yager Development, über die momentane Situation auf. „Das unterschreitet die gesetzlich vorgeschriebene Arbeitsplatz-Größe“, grinst Beneke verschmitzt, „aber wir

EXKLUSIV AUF DVD



Redakteur Dirk Gooding besuchte Yager Development in ihren Berliner Büroräumen.

Akuter Platzmangel

Es ist eng geworden im Yager-Büro. Nicht, dass in der 100 Quadratmeter großen Dachgeschoss-Bude im fünften Stockwerk jemals viel Platz gewesen wäre, doch seit der letzten PC-Games-Visite vor knapp zwei Jahren stehen hier jetzt deutlich mehr Schreibtische und PCs herum. Weiter hinten im Raum stapeln sich auf einem Glattisch die von Grafiker



PLATZANGST Im Yager-Büro ist Platz reiner Luxus. Man könnte man auch in die Besatzungen auf Einsatz vorbereiten.

werden hier demnächst eh die Zelte abbrechen und in die Räume einer alten Textilfabrik umziehen.“ Ob sie beim geplanten Umzug neben der Schokoriegel-Bar und dem antiquierten C64 mit Akustik-Koppler auch die ziemlich heruntergekommene Kaffeeküche mitnehmen, wollte uns Beneke nicht verraten. UN-Waffeninspektoren würden die kleine Kochnis wohl als „Giftküche“ klassifizieren; uns schwer zu erkennen, dass hier in den letzten Monaten reichlich Kaffee gekocht und getrunken wurde.

Flamenco und Frisuren

Uwe Beneke geht auf andere Weise mit dem Stress einer Spiele-Produktion um als seine kaffeefüchtigen Kollegen. Zur Entspannung greift er sich schon mal seine Akustik-Gitarre und entlockt ihr ein paar Flamenco-Töne. Während einer Gitarren-Session auf dem Balkon des Yager-Büros demonstriert er eindrucksvoll, dass er seine Brötchen auch als Musiker verdienen könnte. „Der Uwe ist an der Klampfe richtig gut“, unterbricht Timo Ullmann, Programmierer und ebenfalls Firmengründer, die kleine Privatvorstellung. „Manchmal hockt er abends auf dem Balkon und spielt ein wenig Gitarre für uns.“ Fast hätten wir Timo nicht wiedererkannt. Der lockere Sonnyboy hatte vor 2 Jahren noch kurze Haare, jetzt trägt er sie fast schulterlang. „Gefällt dir meine neue Frisur?“ – die Frage musste ja kommen und wird von uns diplomatisch mit „gewöhnungsbedürftig“ beantwortet. Uwe lacht und klopft uns auf die Schulter. „Keine Sorge, als Programmierer für künstliche Intelligenz kann Timo Kritik ab.“

Yager auf dem PC

Gewöhnungsbedürftig ist auch das Stichwort, welches Yager-Chef-programmierer Philipp Schellbach zum Thema Xbox einfällt. „Wir haben uns früh dazu entschieden, Yager sowohl für den PC als auch für die Xbox zu entwickeln. Da muss man sich ganz schön umstellen, schließlich spielt man an der Konsole einfach anders als am PC. Glücklicherweise ist die Xbox-Version jetzt komplett im Kasten; ergo können wir uns zu 100 Prozent auf die PC-Variante konzentrieren.“ Derzeit ist Philipp damit beschäftigt, Probleme mit Grafikarten und deren Treibern zu beseitigen. Die PC-Version von

Yager soll zudem einen Mehrspieler-Modus besitzen, für den gerade fliegliche Levels gebastelt werden. Auch die Steuerung wird für den PC komplett überarbeitet; neben der konsolenüblichen Gamepad-Lösung ist eine Maus-/Tastatur-Kombination wohl am wahrscheinlichsten. Zurück zu Philipp: „Eventuell verpassen wir unserem Spiel auch noch höher aufgelöste Texturen, obwohl die Qualität auf der Xbox schon sehr hoch ist“, erklärt er uns. Spielerisch soll sich hingegen nichts ändern. Dazu Uwe: „Ich denke, dass Yager – so, wie es jetzt ist – auch auf dem PC ziemlich gut rüberkommt. Wir haben uns bei der Entwicklung einfach auf das Wesentliche konzentriert: auf den Spielspaß.“

Berliner Entwicklerszene

Zusammen mit Radon Labs (Project Nomad, Urban Assault), SEK (Wiggles) und fünf weiteren Berliner Computer- und Videospielentwicklern gründeten Yager Development den Unternehmensverband G.A.M.E. (steht für Games Art Media Entertainment). Der Verband versteht sich als Ansprechpartner für die Öffentlichkeit und Politik und fördert etablierte sowie neue Teams im Berliner Raum. Auf der Games Convention 2002 in Leipzig war man beispielsweise mit einem „Games Competence Center“ vertreten: Auf 200 Quadratmetern wurden den Besuchern sowohl Newcomer-Projekte als auch etablierte Spieleproduktion wie Yager präsentiert. Der Messetrubel und die beengten Raumverhältnisse konnten den Yager-Leuten dabei wenig anhaben – sie sind Platzmangel ja gewöhnt.

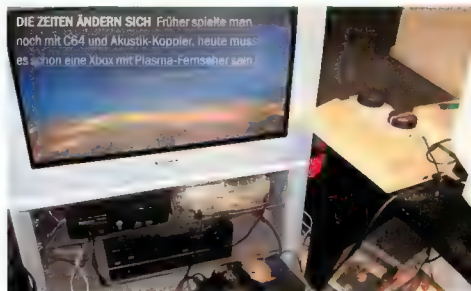
DIRK GOODING

In der Entwicklung: Das Actionspiel Yager

Eine Mischung aus Wing Commander und Ego-Shooter – so könnte man Yager bezeichnen.



Yager Developments erstes Spiel heißt praktischerweise gleich Yager. Die Xbox-Version ist schon im Handel, PC-Spieler müssen noch bis zum Oktober warten. Als Entschädigung für die Wartezeit gibt es neben exzellenter Grafik (DirectX-8-Karte à la Geforce3 vorausgesetzt), der spannenden Einzelspielerkampagne und einer PC-tauglichen Steuerung noch einen Mehrspieler-Modus.



UWE BENEKE wurde 1971 im ehemaligen Ost-Berlin geboren und hat Anfang der Neunziger kleinere Grafikarbeiten für Spiele wie Atomino (Blue Byte) oder Pizza Connection (Software 2000) erledigt. Am 1. Januar 1999 gründete er zusammen mit Timo Ullmann, Philipp Schellbach, Mathias Wiese und Roman Golla die Yager Development GmbH – das angefangen Englisch/Informatik-Studium ließ er dafür sausen. Seine große Leidenschaft neben der Spiele-Entwicklung: Flamenco-Gitarre spielen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Yager Development GmbH

FIRMSITZ: Berlin

BESTEHT SEIT: 11.1999

GESCHÄFTSFÜHRER:

Uwe Beneke und Timo Ullmann

ANZAHL MITARBEITER:

14 (20 inklusive freier Mitarbeiter)

BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE:

Yager (Xbox)

GEPLANTE VERÖFFENTLICHUNG PC-VERSION:

Oktober 2003

GRÖSSTE ERFOLGE: Yager (Xbox)

yager
DEVELOPMENT



DER NEUE HY

Yu-Gi-Oh:

In Japan noch erfolgreicher als Pokémon!
Und jetzt endlich auch in Deutschland!
Das mystische Strategie-Spiel um magische Karten zur gleichnamigen TV-Serie



34,99

YU-GI-OH - GAME BOY COLOR

Basierend auf der Zeichentrickserie die Japan im Sturm erobert hat, kommt nun "Yu-Gi-Oh! - Das dunkle Duell" für den Game Boy Color. Erspielen Sie sich mit viel Geschick neue Karten und sammeln Sie Erfahrungen um der beste Duellant der Welt zu werden. Art. Nr.: 907 1258
Ohne Altersbeschränkung*



44,99

YU-GI-OH - GAME BOY ADVANCE

"Yu-Gi-Oh! - Stairway to the Destined Duel" für den Game Boy Advance entführt den Spieler in die Welt von Battle City, in der ein Turnier mit allerlei Freunden und Feinden stattfindet. Duellieren Sie sich genau wie im offiziellen Sammelkarten-Spiel! Inkl. 3 offizielle limitierte Spielkarten. Art. Nr.: 91055121
Ohne Altersbeschränkung*

81% IN DEUTSCHLAND

WWW.SATURN.DE

PE AUS JAPAN!

29,99

YU-GI-OH - PSONE

Nur Sie können die Mysterien der antiken magischen Totems lösen und die Welt vor der Zerstörung retten! Gewinnen Sie trickreiche Kartenduelle. Um die Karten Ihrer Konkurrenten zu erhalten, kombinieren Sie Hinweise und lösen Sie Puzzles, und werden Sie der größte Meister des Karten Duells. Art. Nr.: 907 1246
Ohne Altersbeschränkung*



Nippon Kult auf DVD!

Ein absolutes Muss für alle Manga- und Anime-Fans!



DRAGON BALL Z - THE MOVIE
Der legendäre Super Saiyajin.
FSK: Ab 12 Jahren.



RANMA 1/2 - BIG TROUBLE IN NEKONRON
FSK: Ab 6 Jahren.

Mit dts. Sound und extra viel Bonusmaterial



Der Film zur RTL II Erfolgsreihe

ROBOTIC ANGEL
Bildgewaltige Anime-Adaption des legendären Osamu-Tezuka Mangas.
FSK: Ab 12 Jahren.



SATURN

GEIZ IST GEIL!

Enter the Matrix

Wer den Kinofilm **Matrix** gesehen hat, kennt den Effekt: Gewehr-
kugeln ziehen in den Bullet-Time-Zerlupen-aufnahmen pulsierende
Schockwellen hinter sich her. Genau diesen Effekt hat Entwickler Shiny
jetzt in **Enter the Matrix** eingebaut – mit erstaunlichem Resultat, wie
man in diesem Bild deutlich sehen kann.

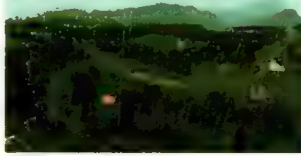
Entwickler Shiny Entertainment
Anbieter Infogrames
Termin 15. Mai 2003

VORSCHAU

STRATEGIE

Railroad Tycoon 3 36

Pop Top wagt mit dem dritten Teil des Eisenbahn-Managers auch den Schritt in die dritte Dimension.



Rise of Nations 34

Big Huge Games versucht den Spagat zwischen Runde und Echtzeit, zwischen Civilization und Age of Empires.

ACTION

Call of Duty 50

Premiere: PC Games erhielt einen exklusiven Blick auf den neuen Shooter der Medal-of-Honor-Entwickler.

GTA: Vice City 56

Moneten und Motorräder in Miami: Rockstar schickt Sie in die neonfarbene Gangster-Kunstwelt von Vice City.

Half-Life 2 40

Es schlug ein wie eine Bombe: Der erfolgreichste Ego-Shooter erfährt eine Fortsetzung, PC Games war vor Ort.

Hidden & Dangerous 2 54

Mit einem neuartigen Taktik-System wollen die Mafia-Macher im Genre der Taktik-Shooter für Furore sorgen.

Jedi Knight 3: Jedi Academy 53

Laser-Schnitzeln will gelernt sein. Deshalb schickt Sie Activision im dritten Teil der Jedi-Oper in die Schule.

Thief 3 48

Neben Deus Ex 2 werkelt Ion Storm heimlich am Dark Project-Nachfolger. PC Games zeigt die ersten Bilder.



ABENTEUER

World of Warcraft 60

Blizzards Designer-Ikone Bill Roper spricht mit PC Games über die hoch gesteckten Ziele des Online-Rollenspiels.

SPORT

Colin McRae Rally 3 62

Schatten, schlittern, schleudern: Was kann der dritte Teil des besten Rallye-Spiels noch besser machen?





Rise of Nations

Age of Empires trifft Civilization: Führen Sie Ihr Volk von der Antike bis in die Neuzeit und **erobern Sie nebenbei die Welt.**

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe den deutschen Echtzeit-Aufbau-Rollenspiel-Mix **Spellforce: The Order of Dawn** von Volker Wertich und seinem Phenomic-Team vorgestellt haben, widmen wir uns diesmal **Rise of Nations**, dem

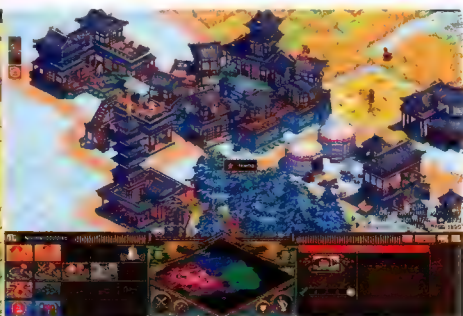
aktuellen Projekt von Brian Reynolds (**Civilization 2** und **Alpha Centauri**). Was die beiden Titel miteinander zu tun haben, fragen Sie? Beide bringen mit einer Fülle neuer Elemente und ungewohnter Ideen frischen Wind ins festgefahrene Echtzeit-Strategie-Gen-

re. Im Fall von **Rise of Nations** besann sich Reynolds auf seine **Civilization**-Vergangenheit. Für Sie bedeutet das im Klartext: **Rise of Nations** spielt sich anders als jedes bisherige Echtzeit-Strategiespiel. Wenn Sie sich zu Beginn für eine der insgesamt 18 Nationen – Azteken,

Franzosen, Mongolen und so weiter – entschieden haben, landen Sie in keiner storybasierten Kampagne, sondern auf einer großen Weltkarte im **Risiko**-Format (siehe Extrakasten). „Conquer The World“ heißt der Einzelspielermodus – und der Name ist Programm: Ihr Ziel ist es, ausgehend von Ihrem Heimatland die gesamte Welt zu unterjochen. Mit einer Zeitspanne von insgesamt 6.000 Jahren von der Antike bis ins



NADEL IM HEUHAUFEN: In den frühen Zeitaltern fallen die Kämpfe alles andere als übersichtlich aus. Was zählt, ist die Übermacht.



VERTRAUMT: Die Stadtopik der einzelnen Kulturen wurde mit viel Liebe zum Detail nachempfunden und verändert sich je nach der zeitlichen Epoche.

Das bessere Risiko

Zwar entscheiden Sie die Schlachten auf dem Schlachtfeld, doch wirklich taktiert wird bei **Rise of Nations** auf der Weltkarte. Wir zeigen Ihnen, wie das funktioniert.

- 1 Erste Truppen:**
Von jedem bereits eroberten Landstrich aus dürfen Sie angrenzende Länder angreifen. Einfach die Spielfigur verschieben.
- 2 Ressourcen:**
Manches Land bietet besondere Ressourcen, die dem Besitzer in allen Kämpfen bestimmte Vorteile verschaffen. So sorgen Wale beispielsweise für schnellere Segelschiffe.
- 3 Weltwunder:**
Vom Tadsch Mahal bis zur Freiheitsstatue: Wenn Sie im endgültigen Spiel Weltwunder errichten, bekommen Sie weitere Boni im Kampf.
- 4 Spezialkarten:**
Für erfolgreiche Schlachten werden Sie mit Spezialkarten belohnt. Sie in jedem Kampf ausspielen können, um beispielsweise schneller zu forschen.
- 5 Diplomatie:**
Gegen Tributzahlungen schließen Sie hier Friedensabkommen. Auch wenn Sie die Welt erobern wollen, sollten Sie auf Verbündete setzen.
- 6 Verstärkungen:**
Diese Pfeile zeigen Truppenverstärkungen, die sowohl Angreifer als auch Verteidiger aus angrenzenden Ländern in die Schlacht schicken. Kann der Angreifer zwei Armeen mehr auffahren als der Verteidiger, wechselt das Land kampflos den Besitzer.



Informationszeitalter bleibt Ihnen dazu genügend Gelegenheit. Bei jedem Zug auf der Weltkarte können Sie entweder ein angrenzendes Land angreifen oder eine Runde aussetzen – während Letzteres Ihren Kontostand für Tributzahlungen aufbessert, führt Sie eine Kriegserklärung direkt ins Echtzeit-Gefecht.

Variierende Aufgabenstellungen

Die bei jeder Mission wechselnden Missionsziele geben sich echtzeittypisch und reichen von der Eroberung gegnerischer Städte über Söldnerinsätze mit wenigen Truppen bis hin zur Verteidigung Ihrer Ländereien für einen bestimmten Zeitraum. Meist starten Sie aber mit einer Stadt und einer Hand voll Arbeitern. Neben dem Abbau der wichtigsten Rohstoffe (Nahrung, Holz, Metall und in späteren Zeitaltern auch Öl) stellen Sie Ihre Siedlung zunächst mit grundlegenden Gebäuden wie Bücherei oder Kaserne aus. Wichtig dabei: Die Territorien der einzelnen Parteien sind durch Grenzlinien klar umrissen. Nur innerhalb

Ihres Gebiets dürfen Sie Gebäude errichten und wenn Sie Truppen in Feindesland schicken, riskieren Sie einen frühzeitigen Kriegsausbruch. Ausweiten können Sie Ihr Land entweder durch Forschung oder Städtegründungen – ganz wie in **Civilization**. Ohnehin sollten Sie in **Rise of Nations** frühzeitig expandieren. Neue Städte vergrößern nicht nur Ihren Machtbereich oder ermöglichen den Abbau von mehr Rohstoffen – um in **Rise of Nations** an Geld zu kommen, müssen Sie Karawanen zwischen Ihren Städten pendeln lassen.

Kampferprob

Ganz nebenbei kümmern Sie sich noch um die Forschung in den Bereichen Militär, Wirtschaft, Wissenschaft und Politik, um so mehr Städte gründen, mehr Militär haben oder mehr Rohstoffe abbauen zu können. Kommt es schließlich zum unvermeidlichen Kampf, steuert sich **Rise of Nations** wie **Warcraft 3** – mit der linken Maustaste selektieren Sie Ihre Truppen, während Sie Ihnen mit der rechten Maustaste An-

griffs- und Bewegungsorder erteilen. Lediglich das Zuweisen von Formationen weicht von Echtzeit-Standards ab und gibt sich benutzerfreundlicher als je zuvor. Wenn Sie eine selektierte Gruppe von Einheiten an einen bestimmten Fleck kommandieren wollen, halten Sie einfach die rechte Maustaste gedrückt und schon können Sie die Blickrichtung durch Drehen der Maus festlegen. Durch Klicken der linken Maustaste wählen Sie zwischen diversen vorgefertigten Formationen.



An **Rise of Nations** stört mich eigentlich nur, dass die Forschung ähnlich wie in **Warcraft 3** wenig zielgerichtet ist – in fast jedem Gebäude gibt es in jeder Epoche neue Upgrades und früher oder später hat man sie alle erforscht. Ansonsten präsentiert sich der Mix aus **Age of Empires** und **Civilization** innovativ und durchdacht. Ein potenzieller Überraschungshit 2003.

DAVID BERGMANN

Entwickler..... Big Huge Games
Anbieter..... Microsoft
Termin..... 23. Mai 2003

Urbane Evolution



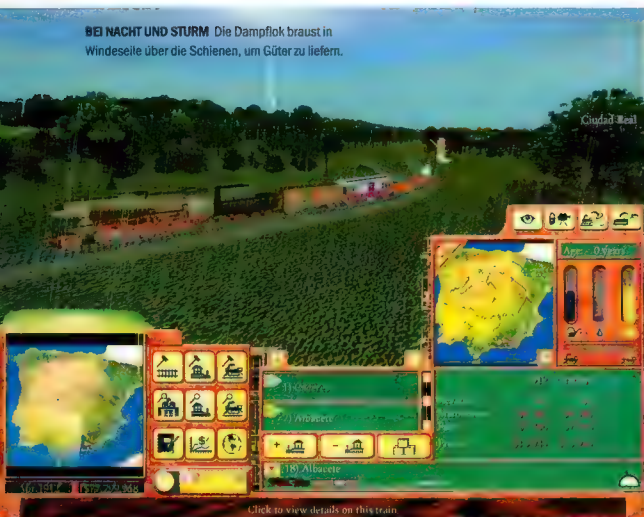
Die Antike



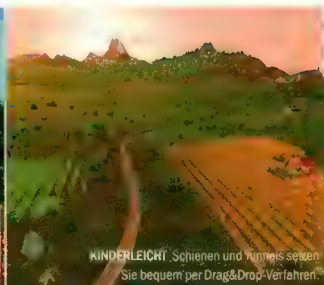
Zeitalter der Aufklärung



Neuzeit



BEI NACHT UND STURM Die Dampflok braust in Windeseile über die Schienen, um Güter zu liefern.



KINDERLEICHT Schienen und Tunnel setzen Sie bequem per Drag&Drop-Verfahren.



ÜBERS MEER Zwar lässt der Detailgrad der 3D-Landschaft noch etwas zu wünschen übrig, dafür gibt es animiertes Wasser.



Railroad Tycoon 3

Eisenbahnimperien dürfen Sie bereits zwei Mal aufbauen, aber noch nie in 3D. **Teil 3 von Railroad Tycoon macht die Lokomotiven endlich plastisch.**



WEITBLICK Bei der Sichtweite haben sich die Programmierer besonders viel Mühe gegeben

Firmen gründen, Schienen legen, Bahnhöfe bauen, Waren transportieren – das sind Elemente, die jeder **Railroad Tycoon**-Spieler kennt. Teil 3 der Serie löst sich nicht großartig vom Erfolgsrezept der Vorgänger. Stattdessen setzen die Entwickler behutsam auf kleine, aber sinnige Verbesserungen. Dazu gehört, dass das Bauen von Tunnels und Brücken endlich möglich ist – zwei Dinge, die sich Fans schon lange wünschten. Franz Fels, Chefgrafiker bei Pop-Top Software, scherzt: „Wir mussten dieses Feature einbauen oder wir wären gelyncht worden.“

Ausgangspunkt ist erneut das von James Watts auf den Kopf gestellte 18. Jahrhundert: Die ersten Eisenbahnen tuckern um die Welt, die Schienennetze wachsen, das Geld fließt und jeder will etwas vom Kuchen abbauen. Ihre Aufgabe ist es, der Beste zu sein. Dazu errichten Sie in 25

Szenarien Verbindungen zwischen Städten, entwickeln Eisenbahnen und transportieren 35 Güterarten auf möglichst schnellem Weg von A nach B. Wenn alles glatt läuft, sind Sie am Ende stolzer Besitzer eines Eisenbahnimperiums – und von viel Kohle. Geld natürlich.

Gegen Mensch und Maschine

Die Computergegner werden versuchen, Ihren Erfolg zu verhindern. Nicht nur, indem sie ihr eigenes Schienennetzwerk aufstellen und Personen und Güter transportieren. Auch an der Börse sind die Widersacher geschickte Gegner: Kurse werden manipuliert, um andere in den Ruin zu treiben. Sie dürfen natürlich mit gleichen Mitteln zurückschlagen. Auf Wunsch auch gegen menschliche Kontrahenten. Im Multiplayer-Modus spielen bis zu acht Teilnehmer mit- oder gegeneinander. „Es wird viele spezielle Szenarien geben, in denen es nicht nur darum geht,

die Konkurrenz platt zu machen“, sagt Fels.

Wichtigste Neuerung in **Railroad Tycoon 3** ist die Grafik. Die Entwickler steckten das Spiel vollständig in ein dreidimensionales Gewand. Sie dürfen die Perspektive nach Herzenslust drehen, zoomen und schwenken, um sich die Landschaft von allen Seiten anzusehen. Von der qualmenden Dampflok bis hin zum modernen Elektrozug – alle 40 Maschinen tuckern wunderbar plastisch übers 3D-Terrain. Nur beim Detailgrad hapert es noch.



FESTEINDRUCK

Ob ich mit der neomodischen 3D-Welt warm werde, muss sich erst noch zeigen. Die zweidimensionale Grafik vom Vorgänger fand ich zwar nicht so spektakulär, aber dafür hübscher, weil detaillierter.

THOMAS WEISS

Entwickler Pop-Top Software
Anbieter Take 2 Interactive
Termin November 2003



unveränderte Prüfungsfassung 1981, 2001

www.birdlife.org

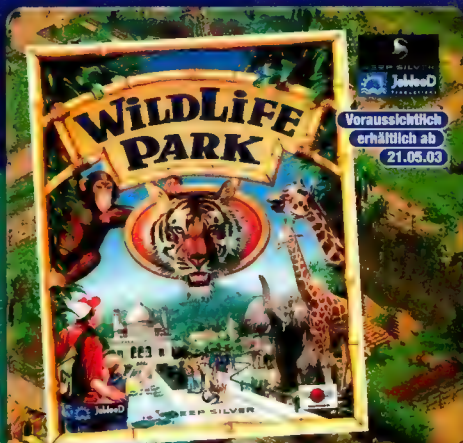
HOTWARE GAMES



Vietcong
Mit Strategie und Action
zum Erfolg



je **45.-**



Wildlife Park
Life-Simulation, Aufbau-
strategie und
Wirtschaftssimulation
in einem Spiel

Voraussichtlich
erhältlich ab
21.05.03



Yager
Der Actionkoller der nächsten
Generation für Deine Xbox



Blitzkrieg
Echtzeitsstrategiespiele für Deinen PC



Cold Zero - The Last Stand
Bekann als Privatdetektiv
John McArthur aus den Fängen
der Mafia



DTM Race Driver
hier wird
getragt! Dein ganzes Können

Online-Shopping:

bol.de
einfach rund!

buch.de
einfach lesenswert
www.buch.de

MOVIES & GAMES

www.moviesandgames.de
Hotline: 040-53128550

BAUER

81116 Mainz, 09131-33333

MEGA COMPANY

28871 Papenburg, 04961-3025
27793 Wildeshausen, 04431-88010
29525 Uetzen, 0581-9088-0
37574 Eintracht, 05651-9495-0
38228 Salzgitter-Leuna, 03691-7007
38618 Göttingen, 05371-8159-0
90069 Tettnang, 07542-3023-0
88212 Ravensburg, 0751-355000
89408 Biberach, 07351-1395-0

Duttenhofer

87070 Würzburg, 0931-3095-0

dodenhof

Die Einkaufsstadt, die alles hat
94076 Oberhain, 04267/9433

EDEKA

Music Shop

93301 Trausnitz, 09669-12992
83612 Wasserburg a.L., 08071-5086-0
82116 Garming, 08984-704322
A-5200 Barmen, 02043-72229/575

Elektro Elsässer

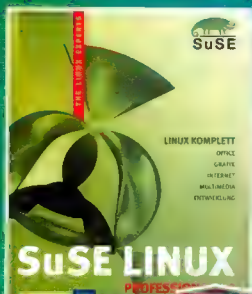
71065 Sindelfingen, 07131-877107



Globus SB-Warenhäuser

62977 Hoyaerwerda, 03571-58-290
06112 Halle, 0345-5020-0
07954 Gera-Trebnitz, 0365-43720-0
07751 Isersdorf, 036425-55-0
06538 Weischütz/Flauen, 037435-28-0
18184 Rostock, 038204-05-9
30582 Wetzlar-Duttnah, 0491-5234-0
55453 Gießen, 06727-916-0
55743 Idar-Oberstein, 06784-80-0
58112 Lahnstein, 02621-176-0
58956 Zell, 06542-708-0
63007 Wülfersbach, 06053-3000
68130 Gießen, 0631-8767-0
68333 Völklingen, 06892-2008-0
66424 Homburg-Einöd, 06848-601-0
06006 St. Wendel, 06831-803-0
06740 Saarouis, 06831-179-0
06753 Haghäusel-Wessert, 07254-5800
84453 Mühldorf, 08631-609-0
92421 Schwandorf, 09431-732-0
94447 Plattling, 09931-955-0
90195 Mittelhause, 0961-7446-0
90198 Lindenberg, 0961-4270-0

HOTWARE SOFTWARE

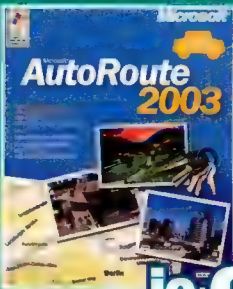


Suse Linux 8.2 Professional Edition
Die neueste Linux Version

je 79.-



Ability Office 2003
Es muss nicht immer Microsoft sein



Microsoft AutoRoute 2003
Plane deine Urlaubstreise

je 69.-



DavidDeo 3
Die neue Ripper Version

Klick & Win



5X GameJack 3
www.hotware.de



TOPTOOLS für bewegte Bilder

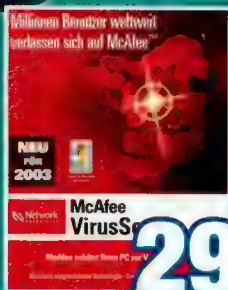
59.-

Magix Video deluxe 2003/2004
Der sichere Schnitt für deine Filme



39.-

Filme auf CD & DVD 2.5
Sichere Deine Videos auf CD



McAfee VirusScan 7.0
Läßt den Viren keine Chance

29.-



- 01682 Meisen, 03521-408660
- 01988 Seiftenberg, 03573-363617
- 06847 Dessau, 0340-540000
- 06967 Lallig, 0 34 43-33940
- 07318 Saalfeld, 03671-5363
- 07333 Untervellborn, 03671-4465-0
- 07749 Jena, 03641-46810
- 08371 Glauchau, 03763-7797-0
- 09244 Lichtenau, 037208-8040
- 10439 Berlin-Prenzl, 030-4771160
- 12555 Berlin-Köpenik, 030-6501830
- 12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
- 13469 Berlin-Reinickend, 030-402032-0

- 14513 Teltow, 03328-3342-0
- 15234 Frankfurt/Oder, 0335-66386-0
- 15745 Wildau, 03375-5652-0
- 18442 Stralsund, 03831-4780
- 21339 Lüneburg, 04131-243050
- 31147 Hildesheim, 05121-53258
- 31789 Hameln, 05151-60820
- 40215 Düsseldorf, 0211-384180
- 41462 Nurem, 02131-66193-0
- 42103 Wuppertal, 0202-49300-0
- 42283 Wuppertal, 0202-250660
- 45768 Marl, 02365-92497-0
- 46414 Rheinf., 02872-7172
- 46047 Oberhausen, 0208-6565-252
- 46485 Wiesel, 0281-96400-0
- 47166 Duisburg, 0203-544010
- 49751 Sigel, 05952-1214
- 50181 Bedburg, 02272-91120
- 51373 Leverkusen, 0214-830420
- 51684 Bergisch Gladb., 02202-1888-0
- 51643 Gummersbach, 02261-918510

- 55743 Idar-Oberstein, 06781-41011
- 56628 Andernach, 02632-2532-0
- 59464 Soest, 02921-603303
- 59557 Lippstadt, 02941-10848
- 63820 Eisenfeld, 06022-61780
- 65549 Limburg, 06431-91930
- 67663 Kaiserslautern, 0631-57066
- 68766 Hockenheim, 06205-2043-30
- 77656 Offenbach, 0781-91350
- 93063 Regensburg, 0941-58623-0
- 97076 Würzburg, 0931-20024-0
- 97318 Kitzingen, 09321-13290
- 97816 Lohr, 09352-800410
- 97877 Wertheim, 09342-9618-0
- 97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
- 99817 Eisenach, 03691-8250-0

expert
R&K Markt • Dinslaken
46539 Dinslaken, 02064-4149-0



- 30880 Laatzen, 0511-87954-0
- 33689 Bielefeld, 05205-992-0
- 40880 Ratingen, 02102-4504-0
- 44809 Bochum, 0234-9533-0
- 45739 Der-Eichenschwick, 02668-914510
- 49078 Osnabrück, 0541-9415-0
- 65555 Limburg, 06431-951207

RATIO

- 26816 Stuhr, 0421-87151-0
- 32584 Löhne, 05731-781-0
- 31855 Stadthagen, 05721-983-0
- 34225 Baunatal, 05665-9996-0
- 48155 Münster, 0251-696-0
- 54292 Trier, 0651-27020



Johann + Wiltmer
40830 Ratingen, 02102-434040
Klumpe Elektronik
48757 Werlt, 02951-2681



TOPMARKT
26129 Oldenburg, 0441-9709922
26789 Leer-Nütkemoor, 0491-92566-0
97800 Würzburg 0931-9708-323
97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefermöglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten. Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, behalten wir uns nach Lieferung anzubieten. Preise in Euro.



GORDON FREEMAN LEBT! Der arglose Wissenschaftler aus Teil 1 ist in den letzten fünf Jahren zum verbissenen Alien-Jäger geworden. Wieder an seiner Seite: Das berühmteste Brecheisen der Spiele-Geschichte. Neu an seiner Seite: Die schöne Alyx Vance.

Half-Life²

Gordon Freeman lebt! Valve lüftet endlich den Schleier um die Fortsetzung des Kult-Spiels Half-Life. Die eigens dafür entwickelte V-Source-Engine verspricht **neue Maps, KI, Spielwelt-Physik und**



Half-Life 2 ist so etwas wie der Action-Messias: Trotz Mangels an Beweisen glaubten viele Anhänger unerschütterlich an seine Existenz. Obwohl es völlig ungewiss war, wann der Tag der Erlösung kommen würde. Doch jetzt künden berufene Propheten, dass es wahrscheinlich nur noch sechs Monate dauern wird, bis Gordon Freeman wieder auf Erden wandelt. Programmiererteam Valve werkelt die letzten vier Jahre unter strengster Geheimhaltung am Nachfolger eines der

erfolgreichsten und einflussreichsten Spiele der PC-Geschichte. Offiziell wird **Half-Life 2** erst Mitte Mai auf der Fachmesse E3 der Öffentlichkeit vorgestellt, doch wir reisten vorab zur Enthüllungsaudienz bei Valve.

Invasion auf vollen Touren

Die Story ist einige Jahre nach den Geschehnissen von **Half-Life** angesiedelt. Gordon Freeman ist zurück – und mit ihm die Monster aus einer fremden Dimension. Was sich genau zwischen beiden Episo-

den in der Handlung entwickelt hat, wird erst während des neuen Spiels langsam enthüllt. Vertraute und neue Gruselviecher turnen in einem Ausmaße auf Erden herum, gegen das die Geschehnisse von **Black Mesa** wie ein Frühlings-spaziergang anmuten. „Die Invasion der Aliens findet jetzt in einem weitaus größeren Rahmen statt – und im Spielverlauf wird es immer schlimmer“, deutet Valve-Sprecher Doug Lombardi düster an.

Zentraler Schauplatz ist die fiktive europäische Stadt City

17, in der sich Monster in allen Kragenweiten ebenso tummeln wie die Combine Soldiers, eine mysteriöse (und Gordon feindlich gesinnte) Schutztruppe. Die Story ist in zwölf Kapitel unterteilt, die jeweils etwa drei bis vier Stunden Spieldauer bieten sollen. Der Umfang wäre damit etwa mit dem ersten **Half-Life** (dt.) vergleichbar. Story-Fortschritte sollen etwas gleichmäßiger eingestreut werden als beim Vorgänger. Valve bleibt sich treu, was den Verzicht auf Zwischensequenzen angeht: Tatenloses Zugucken



In diesem Gefängnis liefern Sie sich spektakuläre Gefechte mit Monstern und Combine Soldiers.



Ein gigantischer Strider legt City 17 in Schutt und Asche. Die winzigen Passanten rennen, retten und flüchten.

Die Half-Life-Chronik

Half-Life (dt.) ist zweifellos eines der einflussreichsten PC-Spiele überhaupt und so verwundert es nicht weiter, dass sich rund um den Überraschungserfolg ein regelrechter Kult entwickelt hat – inklusive vieler Ableger. PC Games stellt die schrecklich erfolgreiche Familie vor.



...1998

Half-Life (dt.)

1998 reichte niemand mit dem durchschlagenden Erfolg, der dem bis dato unbekannten Entwicklerstudio Valve mit seinem Erstlingswerk schließlich gelungen ist. Vor allem die mit zahlreichen „scripted events“ erzählte Geschichte und das ausgeklügelte Leveldesign begeisterten Spieler und Kritiker gleichermaßen.



91% (PC Games 12/98)



...1999

Half-Life: Opposing Force

Im ersten offiziellen Add-on durchlebten Spieler die Story des Originals noch einmal – allerdings als Colonel Adrian Shephard der mit seinem Team Gordon Freeman ausschalten sollte. Neue Waffen und Monster sowie die Tatsache, dass man in einem full-klopfigen Team agierte, brachten auch Opposing Force viel Lob ein.



89% (PC Games 01/00)



...1999

Counter-Strike (dt.)

Was 1998 als Fan-Modifikation auf Basis der Half-Life-Engine begann, wurde binnen kürzester Zeit zum populärsten Multiplayer-Titel aller Zeiten. Vor zwei Jahren erschien das Spiel als offizielle Verkaufsversion im Handel und auch fünf Jahre nach Erscheinen ist die Begeisterung für Counter-Strike nahezu ungebrochen.



84% (PC Games 02/01)

ist verpönt, alle Handlungselemente sind ins Gameplay integriert.

Freie Fahrt für Freeman

Gordon hat den Führerschein gemacht: In einigen Abschnitten werden Sie vorübergehend ein Vehikel steuern. Dabei bleibt man in diesem Spiel auf dem Boden der Tatsache. Für zukünftige Titel wäre die Engine auch in der Lage, fliegende Transportmittel zu integrieren. In der Waffenkammer wird man sowohl einige alte Bekannte aus Half-Life als auch völlig neue Ballermänner

finden. Valve strebt wieder einen Mix aus realistischen Schießprügeln und Experimental-Waffen an. In letztere Kategorie gehört zum Beispiel der Manipulator, eine Art Energiestrahle, mit dem Sie Objekte aus der Entfernung bewegen können.

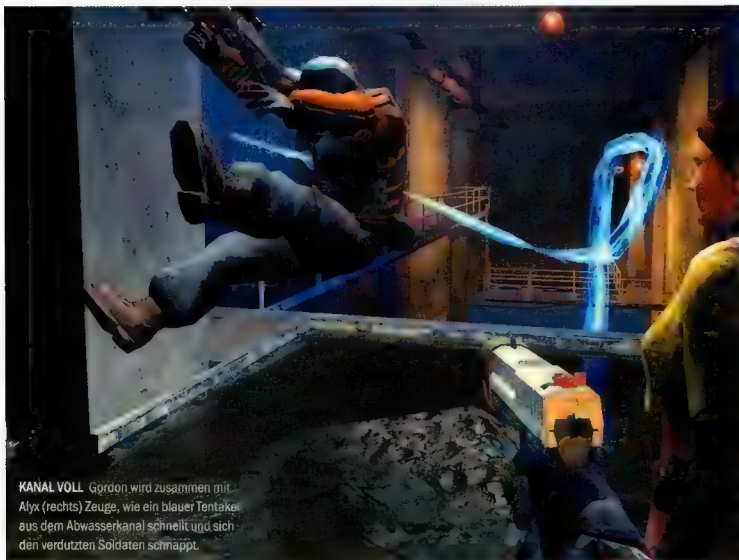
Noch stärker als im Vorgänger wird die Kooperation mit anderen befreundeten Spielfiguren betont. Dabei steuern Sie stets Meister Freeman, der alte und neue Verbündete trifft. Zum Beispiel Wachmann

Barney, Wissenschaftler Eli Vance und vor allem dessen liebevolle Tochter Alyx, welche neben Gordon die zentrale Figur der Story ist. Alyx entpuppt sich als Mechaniktalent und wird stellenweise von ihrem Selbstbau-Roboter Dog begleitet, der entgegen seines Schoßhündchen-Namens eine ziemlich große, fies wirkende Metallansammlung ist.

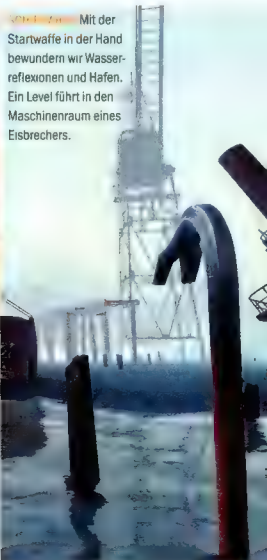
Eigenbau-Engine

Valve begann bereits kurz nach der Veröffentlichung von

Half-Life (dt.) mit der Arbeit an der Fortsetzung. Dass es ein Weilchen gedauert hat, lag vor allem an der Entwicklung einer funkelneulernen Engine namens V-Source, während der Vorgänger noch auf einem Quake 1-Fundament basierte. Valve-Boss Gabe Newell: „Wir haben keine Probleme damit, die Technologie anderer Leute zu verwenden, sofern es Sinn macht. Es war klasse, mit den id-Leuten zusammenzuarbeiten – Carmack ist ein Gott! Aber als wir die Dinge betrach-



KANAL VOLL. Gordon wird zusammen mit Alyx (rechts) Zeuge, wie ein blauer Tentakel aus dem Abwasserkanal schnell und sich den verdutzten Soldaten schnappt.



Mit der Startwaffe in der Hand bewundern wir Wasserreflexionen und Hafen. Ein Level führt in den Maschinenraum eines Eisbrechers.

...2000



Gunman Chronicles
Nach Counter-Strike (dt.) die zweite von Fans programmierte Modifikation auf Basis der Half-Life-Technik, die groß herausgekommen ist. Coole Waffen, lebige Action und ein intelligentes Level-Design mit zahlreichen geskripteten Ereignissen – hier wurde alles geboten, was die Fans schon an Half-Life liebten.



88% (PC Games 12/00)

...2001



Half-Life: Blue Shift
Auch das zweite offizielle Add-on führte den Spieler wieder zurück in die Forschungsanlage Black Mesa – diesmal als Wachhelfer Barney Calhoun. Das Spiel war zwar ebenso spannend inspiriert wie Half-Life (dt.) und das erste Add-on Opposing Force, doch die Spieldauer war mit circa fünf Stunden für den Spieler knapp bemessen.



74% (PC Games 08/01)

...2003



Counter-Strike: Condition Zero
Der jüngste Spross der Half-Life-Familie. Mit Ritual Entertainment versucht sich in zwischen bereits das dritte Entwicklerteam an der Solo-Variante von Counter-Strike. Zwar basiert das Spiel noch immer auf der deutlich in die Jahre gekommenen Half-Life-Engine, doch das dürfte Counter-Strike-Fans kaum abschrecken.



Voraussichtlich ab Sommer im Handel!

len realistisch an Hindernissen ab – und so weiter.

KI im Kontext

Mit seinen geskripteten Sequenzen hat **Half-Life (dt.)** das Action-Genre einschneidend geprägt. Egal ob **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** oder **Unreal 2**, kaum ein Shooter kommt mehr ohne kleine, vordefinierte Inszenierungen aus. Gabe Newell hält solche unflexiblen Aufregungsmomente, die lediglich durch den Spieler getriggert, aber nicht beeinflusst werden, inzwischen für überholt: „In **Half-Life (dt.)** passierten viele interessante Dinge im Prinzip hinter einer gläsernen Wand. Du konntest durchsehen und mitkriegen, was auf der anderen Seite passierte. Wir versuchten, es möglichst gut zu kaschieren, aber unser Gefühl war, dass wir davon abkommen müssen.“

Bei **Half-Life 2** sorgen künstliche Intelligenz, Physik und Detaillevel der Spielwelt dafür, dass solche Momente dynamisch entstehen und nicht fest vorgeschrieben werden müssen. „kontextuelle künstliche Intelligenz“ nennt Gabe Newell.

teten, die wir mit **Half-Life 2** erreichen wollten, wurde uns klar: Wir mussten eine Reihe von Problemen angehen, die noch kein anderer Spieleentwickler gelöst hatte.“ Newell meint weniger gewöhnliche Verbesserungen wie aufgedrehte Grafik mit inflationären Polygon-Counts, ihm kommt es vor allem auf eine plausible Spielwelt an. „Kriegen wir die Zusammenarbeit von künstlicher Intelligenz und Physik-System so hin, dass die Kreaturen wissen, wie

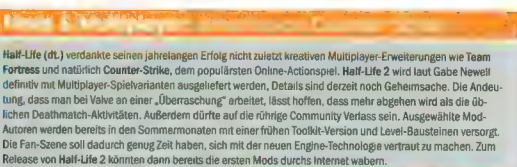
sie am besten die Physik ausnutzen, um sich durch die Spielwelt zu bewegen, Objekte zu manipulieren und gegen den Spieler einzusetzen? Schaffen wir es, dass die Physik die Bewegungen der Charaktere und das Animations-System direkt beeinflusst?“, nennt er die größten Knackpunkte bei der Entwicklung.

Ein raffinierter Kniff der V-Source-Engine: Die physikalischen Eigenschaften sind in den einzelnen Texturen definiert. Das macht es für Mod-

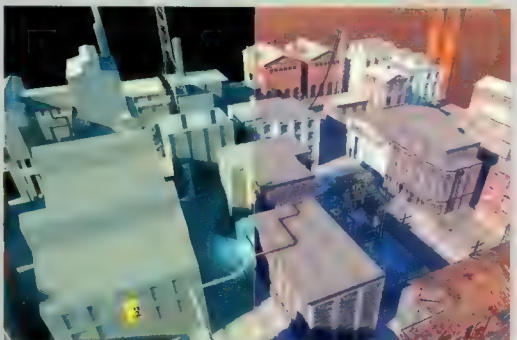
Autoren leicht, bei selbst gemachten Levels automatisch korrekte Physik-Effekte zu erzielen. Das Umkippen eines Fasses bringt zum Beispiel die umstehenden Objekte millimetergenau ins Wanken. Beim Zerschneiden einer Holztür splittet die einzelnen Bretter je nach anvisierter Stelle unterschiedlich ab. Eine Gasflasche wird ins Rollen versetzt, langsam kullert sie auf dem Boden einem Monster entgegen und verströmt auf Beschuss ihren Inhalt. Fallende Gegner pral-



TRUPPENAUFMARSCH: Eine ganze Stadt unter Kriegsgesetz, unten auf dem Platz führt ein Transporter mit Combine-Soldiers vor.



Half-Life (dt.) verdankte seinen jahrelangen Erfolg nicht zuletzt kreativen Multiplayer-Erweiterungen wie Team Fortress und natürlich Counter-Strike, dem populärsten Online-Actionspiel. **Half-Life 2** wird laut Gabe Newell definitiv mit Multiplayer-Spielvarianten ausgeliefert werden, Details sind derzeit noch Geheimnisse. Die Andeutung, dass man bei Valve an einer „Überraschung“ arbeitet, lässt hoffen, dass mehr abgehen wird als die üblichen Deathmatch-Aktivitäten. Außerdem dürfte auf die rühmte Community Verlass sein. Ausgewählte Mod-Autoren werden bereits in den Sommermonaten mit einer frühen Toolkit-Version und Level-Bausteinen versorgt. Die Fan-Szene soll dadurch genug Zeit haben, sich mit der neuen Engine-Technologie vertraut zu machen. Zum Release von **Half-Life 2** könnten dann bereits die ersten Mods durchs Internet wabern.



Mit modfreundlichen Toolkits wird der **Half-Life-Community** der Umstieg auf die neue Engine erleichtert.

Team-Halflife im Gespräch

PC Games: Wie motiviert man sich für die Fortsetzung eines dermaßen erfolgreichen Spiels wie *Half-Life*?

„Als wir anfangen, darüber zu reden, was wir mit *Half-Life 2* erreichen wollten, gab es eine Sache, die ich dem Team gesagt hatte: Es gibt keine Budget-Beschränkungen, es gibt niemanden in der Industrie, den wir nicht anstellen konnten. Alles, was ihr zu tun habt, ist das beste PC-Spiel aller Zeiten zu machen.“ Eine Sache, die uns angehrten hat: Wir fühlten eine enorme Verpflichtung gegenüber unseren Fans, dass wir ihnen dieses Spiel schulden.“

PC Games: Ist es euch schwer gefallen, frische Ideen für Engine und Spielablauf zu entwickeln?

„Wir haben keinen Mangel an Ideen, was wir aus dem vorhandenen Fundament machen konnten. Ich bin überrascht darüber, wie wenig Innovationen es sonst angesichts all der derzeitigen Möglichkeiten gibt. Ich denke, was in vielen Fällen passiert, ist, dass die Leute Stückwerk bauen, aber nicht darauf zurückkommen, was für interessante Entscheidungen für den Spieler daraus entstehen und welches Gameplay daraus resultiert. Präsentation ist okay, aber das ist es nicht, weshalb Spiele sich halten, warum sie von den Leuten immer wieder gespielt werden.“



Im Jahre 5 n. H. (nach *Half-Life*) lässt Gabe Newell endlich die Katze aus dem Acton-Sack.

PC Games: In den letzten Jahren gab's einige wilde Spekulationen um *Half-Life 2*. War jemals etwas an dem Gerücht dran, dass es zuerst auf der Xbox erscheinen könnte?

„Wir lieben den PC, er ist eine großartige Plattform, er ist unser primärer Entwicklungs-Fokus und das wird sich auf absehbare Zeit nicht ändern. Angesichts der acht Millionen Exemplare von *Half-Life* und verwandten Produkten, die sich auf dem PC verkauft haben, verstehe ich nicht, wie jemand für eine Sekunde glauben könnte, dass irgendwas anderes für uns Sinn machen würde.“

PC Games: Und was sagst du zum bevorstehenden Action-Showdown zwischen *Half-Life 2* und *Doom 3*?

„Ich denke, den meisten Leuten wird es ziemlich klar sein, ob sie beide Produkte haben wollen oder nicht. Ich werde mir's schließlich auch *Doom 3* kaufen. Ich glaube, dass *Half-Life 2* ein sehr unterschiedliches Spielerlebnis bieten wird. Ich würde freilich nicht versuchen, beide Titel am exakt selben Tag auszuliefern – denn sonst verprügeln uns die Händler mit Besenstichen. Ein größeres Problem auf der PC-Seite ist, dass es zuletzt nicht genug gute Titel gegeben hat. Ich wäre absolut glücklich über viele Spiele, welche die Leute wieder in die Läden locken und sie in Aufregung versetzen, auf dem PC zu spielen.“



WEIBLICHE HAUPTROLLE: Alyx Vance ist zur wichtigsten Verbündeten von Gordon Freeman. Diese Gesichtsausdruck-Beispiele geben eine Kostprobe der fantastischen Spielfigur.



MUTANTEN FÜR MILLIONEN: Zombies sehen erheblich grausiger aus als ihre Vorfahren. Im ersten Teil sind taupfeife, verschweißte Varianten.

Das vollständige Interview finden Sie als Video auf CD und DVD.

well das Resultat der KI-Bemühungen. Freund und Feind haben ein besseres Verständnis für die Spielwelt, können auch klettern und agieren sinnvoll mit der Umgebung. In einer Szene haben wir uns in einem Raum vor einem Monster versteckt und die Tür geschlossen. Der Verfolger verharnt zunächst vor der Tür und stößt dann seine Faust durch deren Fenster, um sie schließlich zu öffnen. „Das ist keine geskriptete Sequenz“, erklärt Gabe, „Der KI-Programmcode kommuniziert quasi mit der Spielwelt und

fragt: ‚Ist da irgendwas Interessantes, was ich hier tun könnte?‘ Dadurch kannst du interessante Ereignisse erzeugen, die nur eintreten, wenn der Zustand der Kreatur und die Aktionen des Spielers sie erlauben.“ Weiteres Beispiel gefällig? In einem Level sind wir auf der Flucht vor einem Antlion-Boss und rennen dabei an einem Trupp Combine Soldiers vorbei. Das Monster erkennt diese Soldaten als die größere Gefahr und greift jetzt deren Panzer an. Die ersten Rammversuche bringen das Gefährt ins Wackeln, bis es

schließlich umkippt. Die Soldaten haben inzwischen Luftunterstützung angefordert, ein Schwebegleiter nimmt den Antlion unter Beschuss. Sieht aus wie eine geniale Skript-Sequenz, entsteht aber durch KI-Eigeninitiative und realistische Spielwelt-Physik.

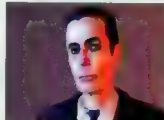
Die V-Source-Engine ist besonders gut auf die User-Hardware skalierbar. Die Minimum-Anforderung von *Half-Life 2* soll etwa bei einer 700-MHz-CPU mit einer DirectX7-Grafikkarte liegen, also Geforce256 DDR aufwärts

(dann natürlich mit reduzierten Details und Features). Andererseits nutzt die Engine die neuesten grafiktechnischen Errungenschaften von DirectX9 aus. Valve betont den modularen Aufbau, der es auch erlauben soll, zukünftige Hardware-Entwicklungen voll auszunutzen. Bei unserem Besuch sahen wir die Spiel-Levels konkret auf einem 2-GHz-System mit Geforce3-Karte, in dieser Konfiguration wirkt die Grafik fantastisch. Interessant: Andere Entwickler können die V-Source-Engine lizenzieren,



Das volle Leben: Half-Life 2 im Vergleich zum Vorgänger

	Half-Life (dt.)	Half-Life 2
ERSCHEINUNGSTERMIN	November 1998	November 2003 (geplant)
HARDWARE-MINDESTANFORDERUNG	CPU mit 133 MHz und 24 MByte RAM	Voraussichtlich CPU mit 700 MHz und 128 MByte RAM
ENTWICKLER	Valve Software (Half-Life war das Debütspiel der Firma)	Valve Software (alle Kernmitglieder des Half-Life-Teams wieder an Bord)
VERTEILUNGSMEDIUM	CD-ROM (Sierra) Steam (Valve)	CD-ROM (Sierra) oder online per Download-Plattform
AUSGANGSLAGE	Regierungsexperiment befördert Monster aus anderer Dimension in Forschungszentrum Black Mesa	Die Besucher aus einer fremden Dimension beginnen eine ausgewachsene Invasion der Erde
HELD	Der ängstliche Wissenschaftler Gordon Freeman	Der ausgebuffte Alien-Jäger Gordon Freeman
SEITENKICK	Kurzauftritte wechselnder Wächter und Wissenschaftler	Alyx Vance - oft an Gordons Seite, aber kein spielbarer Charakter. Zusätzliche Verbündete in Nebenrollen.
WAFFEN	14 Waffen, Mischung aus realistischen Schießsprüngen und futuristischen Experimental-Wummern	Waffenliste noch nicht fertig. Hässlicher Mix aus Real- und SF-Modellen. Teils brandneue Waffen, teils wiederkehrende Favoriten
FORTBEWEGUNG	Zu Fuß	Zu Fuß und in Fahrzeugen
TECHNIK	Erheblich modifizierte Quake 2-Engine	Brandneue, intern bei Valve entwickelte Engine namens V-Source
GESICHTSKONTROLLE	Grob animierter Mundbereich, starrer Blick	Brillant animierte Mimik, „menschliche“ Augen, lippen-synchrone Sprachausgabe
BESONDERE ERLÄUTERUNG	Clever geschnittene Sequenzen, die spannende Ereignisse in den Spielablauf integrieren	Clever programmierte KI- und Physik-Routinen, die solche Ereignisse „automatisch“ produzieren
TYPISCHER HERZINFARKT-MOMENT	Killer-Tentakel im Explosionskrater mit Handgranaten oblenken	Vor einem gigantischen Stier fliehen, der ganze Stadtteile schrotet



Level-Designer



Einblick in die Arbeitsweise des Valve-Teams: Alle Levels von **Half-Life 2** wurden zunächst im „orange room“ angesiedelt. So nennen die Entwickler ein Grafikset, das nur aus flachen orangefarbenen Texturen besteht. Erst wenn das Gameplay so weit feststeht und getestet wurde, wird das Grafik-Team dazugelassen. Die Level-Designer erklären dann Schauplatz und Stil des Levels und diskutieren den angestrebten Look. Sobald Texturen und alle anderen grafischen Details integriert sind, geht der Level erneut in eine Testrunde für Fehlschiff und Kompatibilitäts-Check.



Die Valve-Designer sehen beim Entwerfen ihrer Levels erst mal Orange, bevor die Grafiker für Schauplatz-Schönheit sorgen.

die ersten (noch nicht näher identifizierten) Projekte sind damit bereits außerhalb von Valve in Arbeit.

Betörende Augenblicke

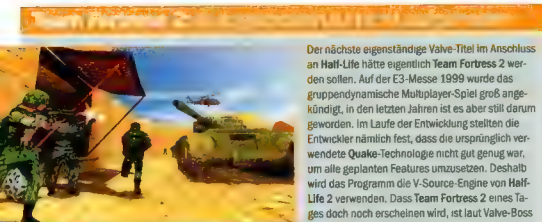
Half-Life 2 wird Ihnen schöne Augen machen – im wahren Sinne des Wortes. Erstmals schafft es ein Computerspiel, dermaßen glaubhafte Charaktere mit realistischen Gesichtszügen zu inszenieren, dass man sich regelrecht beobachtet fühlt. Als Alyx uns zum ersten Mal mustert, dann den Kopf dreht und uns schließlich

aus den Augenwinkeln heraus anlinst, wird uns richtig warm ums Herz. Möglich wird's durch ausgefeilte Grafiktechnik (spezielle Shader verleihen den Augen einen lebendigen Glanz) und viel Recherche. Die verblüffende Gesichtsmimik basiert auf rund 25 verschiedenen Ausdrucksarten, die fließend ineinander übergehen.

Das Ganze ist technisch so irre gemacht, dass zum Beispiel Skepsis, Aggressivität, Ironie oder naserümpfende Abfälligkeit einer Spielfigur durch den Gesichtsausdruck sofort rüberkommen. Die lebenssechte Anmutung beschränkt sich nicht nur auf die Gesichter. Für realistisch aussehenden Körper-Einsatz sorgt ein Skelett-

System, das mit einer Muskulatur-Simulation ausgestattet ist. Das bedeutet zum Beispiel, dass sich bestimmte Bewegungen der Arme auch auf den Brustkorb auswirken.

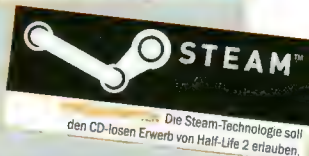
Das Resultat der grafischen Bemühungen: Die Engine packt Detaillfülle und Atmosphäre mitten in den Spielablauf, wie man sie bislang



Das letzte Screenshot-Lebenszeichen ist über drei Jahre alt. TF 2 wird auf die V-Source-Engine umgestellt und dramatisch besser aussehen.

Der nächste eigenständige Valve-Titel im Anschluss an *Half-Life* hätte eigentlich *Team Fortress 2* werden sollen. Auf der E3-Messe 1999 wurde das gruppendynamische Multiplayer-Spiel groß angekündigt, in den letzten Jahren ist es aber still darum geworden. Im Laufe der Entwicklung stellten die Entwickler nämlich fest, dass die ursprünglich verwendete Quake-Technologie nicht gut genug war, um alle geplanten Features umzusetzen. Deshalb wird das Programm die V-Source-Engine von *Half-Life 2* verwenden. Dass *Team Fortress 2* eines Tages doch noch erscheinen wird, ist laut Valve-Boss Gabe Newell eine sichere Sache: „An *Team Fortress 2* arbeitet derzeit ein komplettes Team, das größer ist denn je. Sobald sich der Staub etwas gelegt hat, werden wir euch erzählen können, was wir damit vorhaben und wie weit wir damit sind.“

Half-Life 2 will nicht nur das Action-Genre, sondern auch die Vertriebswege für PC-Spiele revolutionieren. Valves Action-Knüller soll im Herbst in zwei Fassungen erscheinen: Zum einen traditionell als CD in einer Schachtel, zum anderen online durch Valves Online-Dienst Steam. Diese Technologie benötigt eine Breitband-Internetverbindung und verspricht ständig aktuelle Software: Spiele werden automatisch gepatcht und mit den idealen Treiber- und Sprach-Daten für das System des Users übertragen. Ein Steam-Spiel parkt nicht vollständig auf Ihrer Festplatte, sondern hängt immer am Online-Tropf. Angenehme Nebeneffekte sind Schutz vor Cheatern und Raubkopieren. Ob *Half-Life 2* per Steam dann weniger kostet als die CD im Laden, ist derzeit offen, denn Valve hat das Preismodell noch nicht verabschiedet.



STRASSENBELEUCHUNG mit gezielten Beleuchtungseffekte illuminieren die spukige Gasse.



FLINKES WIEHIEZIG: Die Antlion, ein zu den zahlreichen Neuheiten gehöriger Gegner-Aufgebot. Ihre Spezialität: Im Rudel mit schnellen Sprüngen angreifen.

nur von vorgeordneten Sequenzen kannte. In einer Szene fliehen wir Alyx folgend in einen Kanalschacht. Dort angekommen, registrieren wir, wie sie über uns hinwegsieht und dabei plötzlich einen entsetzten Gesichtsausdruck annimmt. Schnell drehen wir uns um und erkennen den Grund für ihre Panik: Hinter unserem Rücken schnellt ein Tentakel aus dem Wasser, der einen Soldaten schnappt.

Neue Monster-Dimension

Von eher grausiger Schönheit ist das Monster-Arsenal. Manches lieb gewonnene Kanonenfutter aus dem Vorgänger lässt sich in neuem grafischen Glanz erneut blicken. Headcrab und halb mutierte Zombies tauchen in jeweils drei Variationen auf. Zu den neuen Gegnern gehören die Antlions, extrem agile Wuselmonster, die sich blitzartig aus dem Erdbreich graben und mit schnellen

Sprüngen angreifen. Besonders lastig ist deren größere Boss-Variante. Die oft in Gruppen operierenden Combine Soldiers sind vor allem durch Teamwork gefährlich und können Verstärkung anfordern. Außerdem sahen wir schwebende Überwachungs-Einheiten, ein Metall-Skelett mit Laser-attacke und unseren vorläufigen Liebling, den Strider. Dieses rund 25 Meter hohe Riesenvieh stakt in einem Level auf dünnen, stelenartigen Beinen durch City 17 und demoliert dabei einzelne Gebäude.

Wir bekamen bei unserer Valve-Visite weitere Schauplätze zu Gesicht. Ausgesprochen gruselig verläuft ein Spaziergang entlang eines blutverschmierten Bootsteigs, Leichen treiben im atemberaubend echt wirkenden Wasser, herum-schwirrende Krähen perfektionieren die düstere „Hier ist irgendwas Übles passiert und ich werde das dumpfe Gefühl

nicht los, dass ich gleich hinstolpern werde“-Stimmung. An Bord eines Eisbrechers arbeitet man sich an lodernen Feuern entlang zum Maschinenraum vor, besteht dabei die Partikel-Effekte von Qualm und Dampf. In einem halbdunklen Raum kommen wir an einigen Haken vorbei, an denen wenig appetitliche Dinge baumeln. Kurz darauf schlurft eine Rudel Zombie-Mutanten aus allen möglichen Richtungen auf uns zu. Außerdem erleben wir in einem Gefängnis Schießereien mit Combine Soldiers, auch dieser Level hat seinen eigenen, metallisch-schmuddeligen Charakter. Die meiste Zeit sind Sie in Gebäuden unterwegs, es soll aber unterm Strich mehr Außen-Levels geben als im Vorgänger.

Von den angestrebten Qualitäten des Über-Shooters werden Sie sich bald überzeugen können. Die Engine ist seit letztem Herbst fertig, der-

zeit sitzt das Team vor allem am Level-Feinschliff. Bis Juli soll *Half-Life 2* Beta-Status erreichen, der angestrebte Veröffentlichungstermin im Oktober oder November riecht nicht unrealistisch. Gordon, wir sind bereit ...

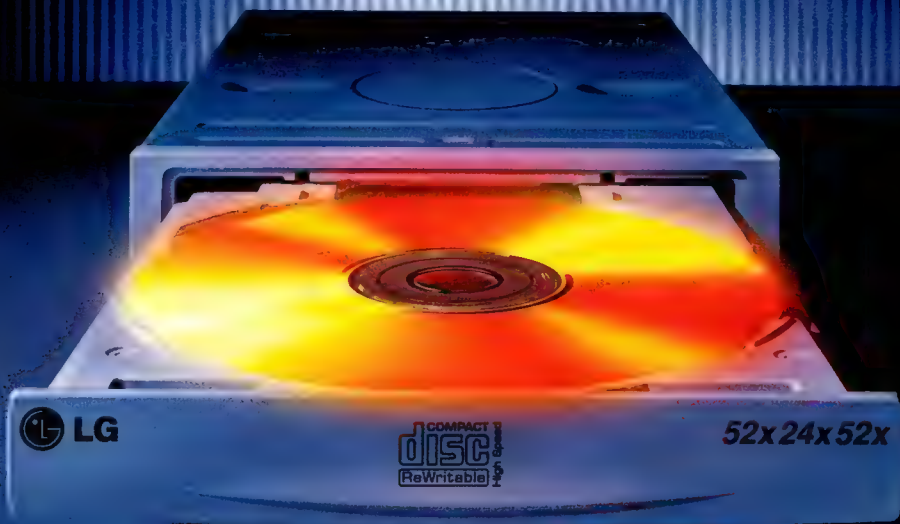


Absolut irre. Wo andere Shooter „nur“ auf schöne Grafik setzen, blitzen bei *Half-Life 2* jede Menge Gameplay-Genialitäten auf. Die neue Engine mit ihren KI- und Physik-Stärken dürfte auf Jahre hinweg die PC-Landschaft prägen, id und Epic sollten sich schon mal warm anziehen. Für mich ist Valves neues Baby der sicherste Weihnachts-Hit-Tipp – wenn's denn mit dem angestrebten Termin auch wirklich klappt. HEINRICH LENHARDT

Entwickler Valve
Anbieter Vivendi Universal
Termin 4. Quartal 2003

Highspeed für heiße Scheiben.

52x-Brenner von LG.



Mit bis zu 52facher Geschwindigkeit schreiben, 24fach wiederbeschreiben und 52fach lesen: CD-Brenner von LG legen rekordverdächtige Zeiten hin.

Ihr hoher Qualitätsstandard garantiert darüber hinaus ein Maximum an Zuverlässigkeit und eine denkbar

Leichte Bedienung. Bestätigt wird dies immer wieder durch Tests und Auszeichnungen unabhängiger Fachmedien.

Da wird schnell klar, warum LG weltweit die Nummer 1 bei Laufwerken ist.

Tel.: 02154 - 492 101

Fax: 02154 - 492 111

E-Mail: info@lge.de

www.lge.de

LG Electronics
Deutschland GmbH
Jakob-Kaiser-Straße 12
47877 Willich





Thief 3

**Beeindruckende Exklusiv-
Bilder und erste Infos**

über den neuen Meisterdieb-
Ableger erreichten uns erst
kurz vor Redaktionsschluss.

Wenn man über dichte Atmosphäre, atemberaubende Grafik und nicht zuletzt den coolsten Klamm-und-heimlich-Charakter spricht, zieht man dieser Tage für gewöhnlich Sam Fisher und Splinter Cell als Beleg heran. Spätestens Ende 2003 soll sich das ändern: Genre-Vater Garrett geht wieder auf Diebestour! Warren Spector, kreativer Kopf

von Hits wie System Shock oder Deus Ex und heute Studio Director von Entwickler Ion Storm, zeichnet sich erneut für die Entwicklung verantwortlich – und er hat Großes vor.

Back to the roots

Bei Ion Storm besinnt man sich alter Qualitäten, so sollen Atmosphäre und Stil in Thief 3 (derzeit ein Arbeitstitel, der voraussichtlich noch geändert wird) deutlich an den düsteren, verwitterten Look des immer

MEUCHLER Zumindest im höchsten Schwierigkeitsgrad führen tödliche Attacken auf menschliche Gegner zur Niederlage.

TAFELBEREINIGUNG Garrett begegnet reichen, heute noch Handelnden, die sich allerdings nicht gut auf ihn einstellen.

NEBULÖS Dynamische Schatten und geschickte Lichtspiele verstärken die ohnehin gute Atmosphäre.

noch unerreichten ersten Teils der Serie erinnern: Künstlich, aber nicht verkünstelt, irgendwie surreal, aber dennoch realistisch. Daher ist es kaum verwunderlich, dass Garrett es in seinem dritten Abenteuer weniger mit den Roboter-ähnlichen Metall-Weisen des zweiten **Thief**-Spiels zu tun bekommt, sondern mit Wächtern, Söldnern, Schlägern und einer Vielzahl übernatürlicher Monster. Unter Letzteren verstehen Spector und sein Team übrigens nicht mehr die bei vielen Spielern so verhassten, dämlichen Zombies des ersten Vorgängers, sondern intelligente, bislang unbekannte Fantasiecreaturen.

Zudem wird die Story direkt an die Geschehnisse aus **The Dark Project** anschließen. Die seinerzeit entfesselten Mächte stellen nun eine ernst zu nehmende Gefahr für die Stadt dar, außerdem bröckelt das vage Gleichgewicht zwischen den Ordensleuten des Hammers und den Paganen und Garrett droht zwischen die Fronten zu geraten. Ähnlich wie in **Half-Life 2** soll die

Handlung hauptsächlich durch In-Game-Sequenzen vorangetrieben werden, nicht durch Cutscenes.

Mehr Hirn im Spiel

Dank völlig neuer KI-Routinen sollen die Wächter auf ihren Rundgängen nun glaubwürdiger und eigenständiger agieren. Von der Standardpatrouille abweichend überprüfen sie schon mal ein vermeintlich sicheres Versteck hinter einem Pfeiler. Neue Tricks sind somit erforderlich; es reicht kaum mehr, die Wege der Gegner zu beobachten und im Zweifelsfall Garrett schnell im Schatten verschwinden zu lassen. Stattdessen soll vermehrt mit Fallen gearbeitet werden. Fast **Commandos**-like locken Sie als Garrett lästige Söldner durch ein absichtliches Geräusch an und schalten mit einem gezielten Gas-Pfeil alle auf einen Schlag aus. Für solche Ablenkungszwecke lassen sich auch Körper bereits erledigter Wachen nutzen. Oder Sie spielen Gegner gegeneinander aus: Befreien Sie einen Geist und ziehen sich dann zurück, wird er nunmehr

im Haus wüten, so die Aufmerksamkeit fast aller Soldaten im Umkreis auf sich ziehen und manche gar ausschalten.

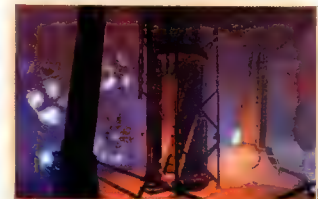
Nachts ist längst nicht alles grau

Wesentlicher Kritikpunkt beider Vorgänger war die nur durchschnittliche Grafik. Doch hier geloben die Entwickler ebenfalls drastische Verbesserungen: Bump Mapping und faszinierende, verschachtelte Architektur verheißen ein ungeahnt intensives Spiel-Erlebnis (vergleiche Technik-Extrakt) und mit einem differenzierten Schadensmodell ausgestattet. Noch ein neues spektakuläres Feature: Monster, Gegner, Gegenstände und natürlich auch Garrett selbst werfen physikalisch korrekte dynamische Schatten. Weniger gut gefallen allerdings die Teile der Levels, bei denen (noch) kein Bump Mapping verwendet wird, da die Oberflächen dort sehr verschwommen und wenig plastisch erscheinen.

Die neue Uhrwerk sieht nicht nur unheimlich detailliert aus, sondern funktioniert auch einwandfrei. Um sprichwörtlich die Zeit anzuhalten, muss Garrett nur ein kleines Rädchen im Uhrwerk entfernen

In **Thief 3** kommt die bewährte **Unreal-Engine** zum Einsatz. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Merkmale.

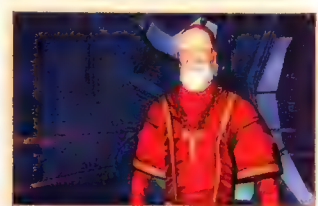
Dieses neue Uhrwerk sieht nicht nur unheimlich detailliert aus, sondern funktioniert auch einwandfrei. Um sprichwörtlich die Zeit anzuhalten, muss Garrett nur ein kleines Rädchen im Uhrwerk entfernen



Wie schon in **Enclave** und bestimmten Bereichen der Innenwelt mit Bump-Mapping-Texturen überzogen. Dadurch wirken die Ziegelsteine plastisch und man sieht im Feuerschein kleine Risse und Furchen, die winzige Schatten werfen



Die Modelle besitzen ebenfalls eine detaillierte Oberfläche – jedenfalls sieht das dank Normal Mapping so aus. Diese Bump-Mapping-Technologie ist identisch mit dem Verfahren, welches id Software bei den **Doom 3**-Modellen verwendet.



Behutsame Korrekturen und die gute Optik machen heiß auf

Thief 3. Sollte es Ion Storm tatsächlich gelingen, die einzigartig glaubwürdige Diebes- und Schleichtatmosphäre von **Dark Project** wieder aufflammen zu lassen, sind die Tage von **Splinter Cell** gezählt. Möge die Nacht mit uns sein! JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler Ion Storm
Anbieter Eidos Interactive
Termin 1. Quartal 2004



LEBENSNAHE Die Charaktere sehen dank Bump Mapping sehr realistisch aus. Außerdem wurden etliche neue Animationen hinzugefügt.



Call of Duty

Ein neuer Shooter will MoH: Allied Assault (dt.) die Qualitäts-Medaille in Sachen Weltkriegs-Action abjagen. In einer multinationalen Rolle erleben Sie historische Schlachten.

Ein Offizier der Roten Armee brüllt den Gefreiten megafonverstärkte Vaterlands-Verteidigungsparen entgegen, Explosionen und Luftangriffe erschüttern den prall gefüllten Truppentransporter. Das Ziel heißt Stalingrad, die deutschen Invasoren müssen bekämpft werden. Bei der Ankunft springen alle Mann hastig von Bord und stellen sich in einer Schlange auf. Jeder bekommt ein Gewehr in die Hand gedrückt. Im Hintergrund brennende Ruinen, Artillerie und Schusswechsel, der Offizier spendet letzte Worte:

„Wenn ein Kamerad fällt, ergreifst du sein Gewehr und kämpfst weiter.“ Eine Granate schlägt in der Nähe ein, die Soldaten taumeln benommen, rappeln sich wieder auf und rennen schließlich zur Front.

Wir sitzen zum Glück nur an einem PC-Monitor, doch die Nerven sind bei diesen Szenen mächtig ins Flattern gekommen. Chef-Designer Zied Rieke hat uns gerade den Beginn der Stalingrad-Mission von **Call of Duty** gezeigt, dessen Intensität sogar die Alliierten-Landung in **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.) übertreffen könnte. Kein Wunder, denn hier ste-

cken zu einem guten Teil dieselben Entwickler dahinter. Über 22 Freiwillige des **Medal-PC-Teams** „desertierten“, um die neue Spielefirma Infinity Ward zu gründen. Dort inszeniert man jetzt für Activision brachiale 3D-Schlachten: **Call of Duty** soll der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Action-Spielen sein, die „in den historischen Konflikten des 20. Jahrhunderts“ angesiedelt ist. Das lässt auch die Hintertür offen für 1. Weltkrieg oder Vietnam, doch im Debüt geht es konkret um europäische Schauplätze im 2. Weltkrieg. Bei einer Exklusiv-Audienz zeigten uns die

Entwickler eine Vielzahl von Levels und plauderten über spielerische Neuerungen.

Alliierte Abwechslung

„Der 2. Weltkrieg wurde weder von einzelnen Soldaten noch von einzelnen Ländern gewonnen“, betont Kreativ-Direktor Vince Zampella eine Besonderheit. Während bei **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.) die Rolle der spielbaren guten Seite auf die USA beschränkt ist, erlebt man in **Call of Duty** Missionen auf amerikanischen, britischer und russischer Seite. In dieser Reihenfolge spielen Sie die Kampagnen der drei Nationen durch. In einem abschließenden vierten Kapitel gibt es dann verknüpfte Einsätze, bei denen die Alliierten zusammenarbeiten. Jede der drei Parteien hat unterschiedliche, authentische Ausrüstung. Einschließlich der auf-





sammelbaren Knarren der deutschen Gegner werden Sie insgesamt rund 30 Waffen einsetzen. Außerdem gibt es unterschiedliche Missions-Schwerpunkte. Aufseiten des Vereinigten Königreichs erleben Sie mehr Schleich- und Infiltrierungs-Levels, die Russen hingegen setzen vor allem auf ihre numerische Überlegenheit in den Massenschlachten. Pro Nation steuern Sie einen bestimmten Soldaten durch die Kampagne, bei den Amerikanern ist es zum Beispiel der Fallschirmjäger Jack Martin von der 101st Airborne Division.

Eine starke KI-Truppe

Das Programmerteam Infinity Ward will verstärkt überbringen, dass der Spieler Teil einer Truppe ist. Ein Offizier erteilt während des Einsatzes Befehle, links und rechts schwärmen die Kameraden

aus. Wie viele Soldaten Sie begleiten, hängt von der Mission ab; bis zu einem Dutzend Verbündete kämpfen an Ihrer Seite. Trifft Ihre Kompanie auf einen größeren Gegnerverband, geht entsprechend die Post ab. Nicht nur die Masse macht's, vor allem die künstliche Intelligenz sorgt dafür, dass sich glaubhafte Schlachten entwickeln. Ihre Kameraden nutzen zum Beispiel jede Deckung, achten auf Feuerschutz und besetzen MG-Geschütze. Wenn Sie selber eine bestimmte Position einnehmen wollen, rückt der Kollege höflich zur Seite. Ansonsten erteilt man keine taktischen Befehle, schließlich sind Sie Mitglied, aber nicht Anführer eines Teams. Infinity Wards „technischer Offizier“ Jason West zu den Segnungen der KI-Routinen: „Die Designer definieren die Geometrie eines Levels, welche von der KI zu ihrem

Vorteil genutzt wird. Dadurch springen die Spielfiguren auch über Zäune, klettern durch Fenster oder schießen um die Ecke.“

Die Designer achten freilich darauf, dass Sie sich nicht einfach zurücklehnen und die Arbeit den computergesteuerten Kameraden überlassen können. Der Spieler muss schon aus Heldenholz geschnitten sein und feindliche Stellungen ausschalten, sonst endet die ganze Kompanie schnell als Kanonenfutter. Nette Zusatzmotivation: Überlebende Gefolgsleute werden in die nächste Mission übernommen. Wer nicht auf das Wohlergehen seiner Mannen achtet, bekommt nur wenig Nachschub zugeteilt, was die Angelegenheit spürbar schwerer macht. Mal ganz abgesehen davon, dass man im Spiel eine emotionale Bindung zu seinen Leuten entwickelt.

„Hast Du das gesehen?“

Entwickelerteam Infinity Ward im Gespräch



VON LINKS NACH RECHTS: „Technischer Offizier“ Jason West, Lead Designer Zied Rieke und Kreativ-Direktor Vince Zampella.

PC Games: Bei Call of Duty legt ihr ja mächtig viel Wert auf die Gruppendynamik in den Missionen.

West: „Das ist absolut richtig. Wir verwenden zum einen Makro-Skripting, das deinem Team vorgibt, wie es sich in diesem Level bewegen soll. Die künstliche Intelligenz der Spielfiguren ist erheblich verbessert und erlaubt Dinge wie gegenseitigen Feuerschutz.“

Rieke: „Ich finde es klasse, dass wir eine solche starke Basis haben, dass die KI quasi ihre eigenen Ereignisse generiert. Obendrauf packen wir dann absolut aufregende Skript-Sequenzen.“

Zampella: „Wir streben an, dass sich jeder Level ein wenig anders spielt, wenn du ihn zum wiederholten Male angehst. Mir passieren ständig unerwartete Sachen – „Meine Güte, hast du das gesehen?“ – Beim ersten Versuch werde ich von einem Gegner attackiert, wenn ich um eine bestimmte Ecke gehe, doch beim nächsten Mal bleibt er vielleicht in Deckung.“

PC Games: Wie habt ihr euch um Authentizität bemüht?

Zampella: „Es gibt wirklich keinen Mangel an Informationen über den Zweiten Weltkrieg. Wir haben uns Bücher, Fotos und Filme ausgeliehen, Waffen ausprobiert und Uniformen rangelassen, die als Vorlage für die Texturen dienen.“

Press: „Um das Schlachtschiff Tirpitz zu modellieren, haben wir uns zum Beispiel an detaillierten Plänen und Blaupausen orientiert. Oder sieh dir Bauten wie den Eder-Staudamm an, den wir im Spiel basierend auf Hunderten von Fotos rekonstruiert haben.“

PC Games: Seht ihr bei der russischen Kampagne keine Probleme damit, dass Stalin ein ziemlich übler Diktator war?

West: „Unser Spiel dreht sich nicht um Stalin, es geht um die einfachen Soldaten, die Jungs in den Schützengräben, die ihre Heimat verteidigt haben.“

Zampella: „Die Botschaft, die wir überbringen wollen: Es waren nicht nur die Amerikaner, Briten oder Russen, die den Krieg gewonnen haben, sondern es war eine alliierte Anstrengung. Ich denke, dass du verschiedene Seiten berücksichtigen musst. Dadurch ergibt sich ein akkurateres Bild darüber, was den Ausgang des Krieges beeinflusst hat.“



ANGRIFF BEI NACHT Zwischen Bäumen und Kuli-Kästen verstecken sich die deutschen Soldaten vor den amerikanischen Panzern.



GENERAL WINTER Zu den abwechslungsreichen Terraintarten gehört diese Winterlandschaft in Polen.

Jedes Mitglied Ihrer Kompanie hat Rang und Namen, die beim Anvisieren gezeigt werden. Die Namen verletzter Soldaten erscheinen in Gelb oder Orange, angeschossene Mitstreiter humpeln sichtbar.

Schießen, schleichen, sichern

Im Laufe der geplanten 27 Missionen wird so ziemlich die gesamte Palette des Shooter-Leveldesigns geboten. In der amerikanischen Kampagne erobert Ihre Truppe zum Beispiel ein besetztes französisches Dorf bei einem Nacheinsatz. Am Tag danach muss diese frische Stellung verteidigt werden, denn der deutsche Gegenangriff mit Infanterie und Panzern rollt an. Auf britischer Seite sehen wir eine Sabotage-Mission, deren Ziel ein Anschlag auf das Schlachtschiff Tirpitz ist. Zu dieser Kampagne gehört auch

die Verteidigung der Pegasus-Brücke von Bénouville, die von englischen Fallschirm-Truppen zu Beginn des D-Day eingenommen wurde. Auf russischer Seite erleben wir den Kampf um eine von Deutschen kontrollierte Panzerfabrik in Polen. Im Gebäude sehen wir durch Fenster, wie draußen auf dem verschneiten Hof Kameraden in ein Gefecht verwickelt werden – und müssen entscheiden, ob wir eingreifen oder uns auf die Sicherung der Fabrikhalle konzentrieren. Geplant sind auch einige Fahrzeug-Einlagen, bei denen Sie selber einen Panzer steuern oder als „aktiver Beifahrer“ in einem Vehikel sitzen und dabei feindliche Verfolger unter Beschuss nehmen.

Volle Deckung

Die Steuerung setzt im Wesentlichen auf vertraute Sho-

oter-Kontrollschema, angereichert mit einigen Fortbewegungs-Kniffen. Sie können laufen, kriechen oder am Boden entlangkriechen, um weniger Angriffsfläche zu bieten und zugleich die eigene Zielgenauigkeit zu erhöhen. Geraten Sie in die Nähe einer größeren Explosion, bleibt Ihre Spielfigur ein paar Sekunden lang benommen. Verzerrter Sound bringt das Klingeln in den Ohren durch die Trommelfell-Ladierung rüber, außerdem taumeln Sie bei Bewegungen und ein Schliereffekt beeinträchtigt die Sicht. Vince Zampella empfiehlt allen Rekruten Vorsicht und ein Zusammenspiel mit den Computer-Kameraden: „Du wirst jede Kugel fürchten, du willst deine Truppe um dich herum haben. Du kannst nicht rambomäßig durch einen Level pflügen,

sondern musst dich mehr wie ein richtiger Soldat verhalten. Nutze Deckung aus, dränge den Gegner zurück. Es ist ein echter Unterschied zu Renn- und Baller-Spielen.“

Technisches Gerüst von Call of Duty ist die Wolfenstein-Version der Quake 3-Engine, allerdings munter modifiziert. Vor allem in den Abteilungen Künstliche Intelligenz und Renderer haben die Programmierer fleißig umgeschrieben, um in Levels wie Stalingrad stellenweise über hundert Spielfiguren gleichzeitig darstellen zu können. Eine Grafikkarte mit Hardware-T&L (also Geforce 1 aufwärts) ist Pflicht. Das Programm soll relativ einfach zu modifizieren sein und definitiv auch Multiplayer-Spielfreuden bereiten, wenngleich es zu den genauen Modi noch keine Details gibt.

Kritik und Lob: Die Schlachten von Call of Duty



Datum	Ereignis im Januar 2002	2004	Ende 2003
Macher	Entwicklungsstudio 2015 für Electronic Arts	Internes Team von Electronic Arts Los Angeles	Infinity Ward (damals Personal von Allied Assault) für Activision Europa
Szenario	Europa	Pazifik-Region	Aktivitäten Europa
Spielbare Nationen	Amerikaner	Amerikaner	Amerikaner, Briten, Russen
Gegner	Deutsche	Japaner	Deutsche
Highlight	Landing in der Normandie	Angriff auf Pearl Harbor	Schlacht um Stalingrad
Bemerkenswert	War 2002 erfolgreichster PC-Shooter in den USA	Komplexere Missionen mit optionalen Sekundärzielen	Zusammenarbeit mit bis zu einem Dutzend Verbündeter

ERSTEINDRUCK

In einem Wort: intensio! Das Schlachtfeld-Chaos mit all seinen Explosionen, Schüssen und geskripteten Events ist höchst beeindruckend, der Team-Aspekt in den Solospieler-Missionen spannend. Erfrischend, dass man auch mal aufseiten der anderen Alliierten antreten darf. Für Fans von Medal of Honor: Allied Assault (dt.) könnte Call of Duty ein echtes (Wehr-)Pflichtspiel werden.

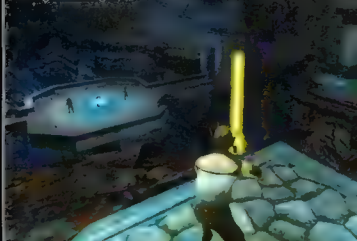
HEINRICH LEHARDT

Entwickler: Infinity Ward
Anbieter: Activision
Termin: 4. Quartal 2003

Jedi Knight 3: Jedi Academy



MACHT In Jedi Knight 3 lassen sich Fähigkeiten kombinieren: Mit Geschwindigkeit und Sprung überwindet man auch größere Abgründe.



SAND Tatooine, der Wüstenplanet, darf in keinem Star-Wars-Spiel fehlen. Ist er auch nicht.



Anstatt ein erfolgreiches Spielprinzip fortzusetzen, zeigt Raven Mut zur Innovation: Teil 3 der Jedi-Knight-Serie rückt Lichtschwert-Duelle ins Rampenlicht.

Kyle Katarn, im Vorgänger noch Retter der Welt, hat genug vom Heldenleben. Zusammen mit Luke Skywalker fristet er auf Yavin ein Lehredasein und kümmert sich um den Jedi-Nachwuchs – das sind Sie. Die ersten Spielstunden umfassen ausschließlich Ihre Ausbildung zum großen Lichtschwert-Schwinger. Doch vorher basteln Sie, ähnlich wie bei einem Rollenspiel, Ihre Wunschfigur zusammen. Ein umfangreiches Repertoire an Kleidungsstücken lässt Ihren Charakter wie maßgeschneidert erscheinen. Anschließend suchen Sie sich aus einem Pool von Lichtschwermern Ihr liebstes aus. Später haben Sie die Möglichkeit, Ihren konventionellen Säbel gegen das berühmte zweiseitige Schwert auszutauschen, mit dem auch schon Darth Maul im Kinofilm erfolgreich kämpfte.

Zwar zücken Sie gelegentlich auch mal den Star Wars-typischen Blaster, grundsätzlich aber wird Sie eine konstante

Munitionsknappheit zur Benutzung der Nahkampfwaffen zwingen. Die sind ohnehin vielseitiger einsetzbar als jeder Schießsprügel im Spiel: Ihr Lichtschwert wehrt automatisch Geschosse ab und surrt per Knopfdruck durch die Luft, um Gegner auszuschalten.

Die Macht macht's

Selbstverständlich spielt die Macht auch in Jedi Knight 3 eine Hauptrolle. Beispielsweise lassen sich nun Fähigkeiten koppeln: Wer ein Opfer mittels Würgegriff in der Luft hält, darf als Sahnehäubchen gleichzeitig Blitze schleudern, um zusätzlichen Schaden anzurichten. Wie stark Ihre Zauberei ist, hängt davon ab, wie viele der drei verfügbaren Punkte Sie in die entsprechenden Macht-Fähigkeit hineinstecken. Davon wird auch der Spielablauf beeinflusst: Wer sich eher der hellen Seite verschreibt, muss zum Ende des Spiels andere Missionen lösen als jene, die sich auf die dunkle Seite schlagen. Es soll zu die-

sem Zweck sogar zwei Endsequenzen geben.

Jedi Knight 3 bewegt sich weg vom herkömmlichen Ego-Shooter und noch stärker hin zur Third-Person-Action als der Vorgänger. Dementsprechend wurden auch die Bewegungsabläufe der Figuren aufgestockt: Die Jedis rollen sich auf Böden, laufen Matrix-gleich an Wänden, springen meterhoch, schlagen Salti und kombinieren all diese Kunststücke mit diversen Angriffsschlägen. Mehr zum Spiel gibt es auf der E3; dort will Raven Software weitere Informationen preisgeben.



THOMAS WEISS

Ich fand die Lichtschwert-Duelle in Jedi Outcast schon immer spannender als die gewöhnlichen Blaster-Gefechte. Deswegen begrüße ich sehr, dass sich Raven Software jetzt fast ausschließlich auf Nahkämpfe konzentriert!

THOMAS WEISS

Entwickler Raven Software
Anbieter Activision
Termin Oktober 2003



Hidden & Dangerous 2

Den Zweiten Weltkrieg als Ego-Shooter, Team-Action-Spektakel oder Echtzeit-Taktikspiel erleben? Das hängt ganz von Ihnen ab.

Das bringt der Nachfolger

Die wichtigsten Features von Hidden & Dangerous 1 und 2 im Vergleich.

	Hidden & Dangerous 1	Hidden & Dangerous 2
Missionen	23 (darunter Infiltration, Geiselerrettung, Sabotage)	24 (neben den bekannten auch Spezialmissionen, etwa als Bordschütze)
Waffen	21 (historische Modelle wie Sten Gun, Bazooka, PPSH 41, MP 40)	38 (historische Modelle wie MP 44, Panzerfaust 60, Browning LMG)
Fahrzeuge	7 (historische Modelle wie Kübelwagen, Panzerkampfwagen 6 „Tiger“)	15 bis 20 (historische Modelle wie SdKfz 234/2 „Puma“, De Havilland „Mosquito“)
Charaktere	40	30 (Solo), 40 (Multi)
Zeitraum	1943-45	1941-45
Multiplayer	Kooperativ	Deathmatch, Occupation, Skirmish
Kommandos	Karte und Befehlsmenü	3D-Übersicht und Befehlsmenü
Grafik	Direct3D, Glide (eigene Engine)	Direct3D (Mafia-Engine)



In der Ego-Perspektive spielt sich Hidden & Dangerous 2 wie ein gewöhnlicher Shooter.

Eigentlich wird Hidden & Dangerous 2 genau wie der Vorgänger und dessen Vorbild Rainbow Six ein Taktik-Shooter. Mit einem Team aus vier Kommandosoldaten lehren Sie im Zweiten Weltkrieg die Nazis das Fürchten. Sie infiltrieren Stützpunkte der Wehrmacht, jagen Versorgungsdepots in die Luft und verüben Sabotage tief in feindlichem Gebiet. Allerdings sollen Sie die meisten Missionen auch als einsamer Wolf oder Echtzeit-Kommandeur absolvieren dürfen. Bei einer Stippvisite der tschechischen Entwickler konnten wir in Augenschein nehmen, wie das funktioniert.

Taktik oder Tak-Tak-Tak

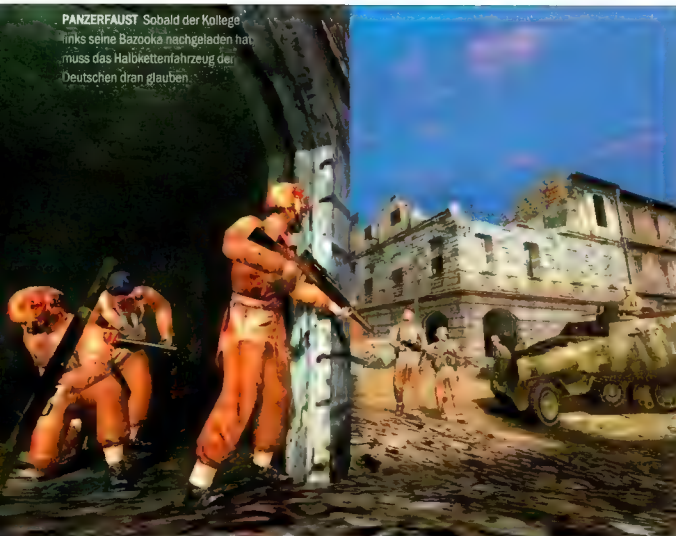
Normalerweise erteilen Sie Ihren Kameraden über ein Aufklappmenü Befehle, ähnlich wie in Operation Flashpoint. Alternativ wechseln Sie in den so genannten Advanced Tactical Mode. Dort beobachten Sie das Geschehen mit einer frei beweglichen Kamera von außen. Fast wie in einem Echtzeit-Taktikspiel geben Sie dem Team Wegpunkte und Aktionen vor, die dann nacheinander abgearbeitet werden. Bis zu zehn Befehle

kann sich jeder Ihrer Männer merken. Etwa: Vorrücken bis zum Hügel, zwei geben Deckung, die anderen beiden rennen bis zum nächsten Graben und verschanzen sich dort. Anders als bei Raven Shield planen Sie die Einsätze nicht im Voraus, sondern direkt im Spiel. Wenn Sie keine Lust auf die Rolle als Truppführer haben, dürfen Sie auch einfach vorpreschen und sich ganz auf Ihre Schießkünste verlassen, während die anderen Ihnen folgen. Dann spielt sich Hidden & Dangerous 2 wie ein gewöhnlicher, wenn auch sehr realistischer, Ego-Shooter.

Wie von Mafia

Nach Mafia wird Hidden & Dangerous 2 das zweite Spiel, das Illusion Softworks' selbst entwickelte LS3D-Grafik-Engine verwendet. Die wurde inzwischen noch weiter verbessert und sorgt für atemberaubende Landschaften, hochdetaillierte Gebäude, Fahrzeuge und flüssig animierte Soldaten. Damit die allerdings nicht so unterbelichtet agieren wie stellenweise die Gangster in Mafia, haben die Programmierer die KI-Routinen der computergesteuerten Gegner und Teamkameraden

PANZERFAUST Sobald der Kollege links seine Bazooka nachgeladen hat, muss das Halbkettenfahrzeug der Deutschen dran glauben.



stark erweitert. Je nach Fähigkeiten (jeder der insgesamt 30 Mitglieder Ihrer Einsatzgruppe verfügt über sieben Charakterwerte wie Ausdauer, Treffsicherheit, Kraft oder Erste Hilfe) verhalten sich die Jungs mehr oder weniger intelligent, gehen beispielsweise selbstständig in Deckung oder versuchen den Gegnern in den Rücken zu fallen.

Heck- oder Heckenschütze

Für gewöhnlich sind Sie auf Schusters Rappen unterwegs, hin und wieder werden Sie sich

aber wie schon im Vorgänger auch diverser Fahrzeuge bedienen. So halten Sie einmal als Heckschütze in einem Bomber die verfolgenden deutschen Jagdflieger auf Distanz. Solche Actionsequenzen wird der Mehrspielermodus zwar nicht bereithalten, mit drei Spielmodi à zehn Karten (Deathmatch, in „Occupation“ Territorien erobern und ein Counter-Strike-ähnlicher mit Missionszielen) aber dennoch sehr umfangreich. Ein Kooperativmodus fehlt leider.

ERSTEINDRUCK

Raven Shield hat die Messlatte für Taktik-Shooter sehr hoch gelegt – ich bin gespannt, ob Hidden & Dangerous 2 da mithalten kann. Das neue Kommandosystem ist jedenfalls vielversprechend. Wenn die Entwickler jetzt noch die KI hinbekommen, stehen die Chancen gut. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler Illusion Softworks
Anbieter Take 2 Interactive
Termin Winter 2003



WÜSTENEI Auch ein Ausdauer- und Action-Spiel steht auf dem Programm.

SPASS?

Mit Sicherheit!

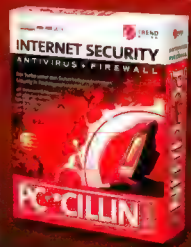
PC-CILLIN™

Anti-Virus + Firewall
in Höchstgeschwindigkeit

Nahezu kein Performance-Verlust beim Spielen & Surfen



- Permanenter Rundumschutz
- Lückenlose Kontrolle
- Einfache Benutzereinführung
- Ständige Virensuche – auch in eMails
- Schützt auch den PDA & Palm



GTA Vice City



In einem fiktiven New York spielt GTA 3, im echten residiert Rockstar. Wir besuchten die Entwickler und wissen nun die Antwort auf die Frage: **Was gut ist die PC-Version von Vice City?**

Wenige Taximinuten von Ground Zero entfernt steht ein Gebäude, das aufgrund seiner Marmorverkleidung zuerst altmodisch wirkt. Kontrastprogramm im Rockstar-Stockwerk: Die Wände sind zugelerst mit GTA-Postern und in der Eingangs-

halle liegen in einem Kasten zwei Konsolen zum Spielen. Fast würde man sich fühlen wie in der Spieleabteilung von Karstadt, verließen an der Decke nicht Holzbalken in alle Richtungen. Es ist ein komischer Stil. Aber gewöhnlich ist bei Rockstar ohnehin

nicht viel – vor allem nicht die Spiele.

Im Präsentationsraum steht mächtig eine schwarze Couch für Gäste. Auf ihr liegen lilafarbene Kissen mit einem großen R drauf. R für Rockstar. Das Sofa ist ausgerichtet auf eine Leinwand, unter der ein

knallbunter PC mit Vice City-Schriftzug brummt. Fast alle Einrichtungsgegenstände sind aufs Flaggsschiff getrimmt: die GTA-Marke. Pressesprecher Jeff Castaneda fragt mit einem breiten Grinsen im Gesicht: „So, ihr wollt also das Spiel sehen?“ Er spricht mit der Zu-



TERRITORIEN Die Kubaner (links) sind eigentlich ganz friedlich. Vorausgesetzt, man hält sich aus ihren Angelegenheiten raus.



VON NULL AUF HUNDERT In GTA 3 musste man lange spielen, bis schnelle Flitzer auf den Straßen auftauchen. Nicht so in Vice City.



OUTFITS Neben Hawaii-hemden darf Tommy auch tragen: kubanische T-Shirts, Polizei-uniformen, Bauarbeiter-Anzug – und mehr.



versicht einer Person, die weiß, dass ihr Gegenüber gleich staunen wird.

Ein Spiel wie ein Film

Tommy Vercetti, Star der beiden dreidimensionalen GTA-Teile, ist ein geborener Pechvogel. Erst haut ihn seine Freundin übers Ohr und nun geht auch noch der Drogen-Deal schief, den er für Gangster-Boss Sonny Forelli abwickeln soll. Der Stoff ist weg, das Geld auch – und Forelli verdammt sauer. In Vice City wird eine ganz eigene Gauner-geschichte erzählt, die neben

der Hauptfigur nicht viel mit GTA 3 gemein hat. Ihre Aufgabe ist es, Tommy aus dem Scharmassel zu befreien. In 58 Missionen fahren Sie Autos zu Schrott, bringen Gangster um die Ecke, gewinnen Rennen, sprengen Gebäude in die Luft und sausen mit einem Schnellboot übers Wasser. Und das ist noch lange nicht alles. Abwechslung war schon immer eine Stärke von GTA.

Die Zwischensequenzen, die nach jedem Auftrag den Fortlauf der Geschichte erzählen, sprühen vor Dynamik. Die charismatischen Figuren gesti-

kulieren beim Sprechen leidenschaftlich mit Händen und Armen und klingen nicht viel weniger überzeugend als beispielsweise Robert De Niro in einem seiner Mafia-Filme. Für jeden der Charaktere im Spiel wurden professionelle Sprecher verpflichtet, darunter Dennis Hopper (Speed), Burt Reynolds (Heat) oder gar Jenna Jameson (ist in Amerika das, was hierzulande Gina Wild war). Um die Sound-Qualität zu wahren, hat man auf eine komplette Eindeutschung verzichtet und nur die Untertitel übersetzt. Diesmal meldet sich



„Wir sprengen Grenzen“

Terry Donovan ist Rockstar-Chef und eines der Gründungsmitglieder der Firma. Vor seiner Karriere bei Rockstar war er als Trendscout bei BMG tätig. Außerdem war er eine Zeit lang bei der Plattenfirma Tresor Records angestellt.

PC Games: Gab es etwas, das ihr in Vice City aufgrund technologischer Grenzen nicht umsetzen konntet?

Donovan: Ein Spiel zu entwickeln, das in einer demmaßen großen und offenen Welt angesiedelt ist, bedeutet auch, dass man Kompromisse eingehen muss. Wir von Rockstar North legen großen Wert darauf, dass der Spieler diese Kompromisse so wenig wie möglich zu spüren bekommt. Das ist eine unserer größten Herausforderungen.

PC Games: Wie kommt es, dass die GTA-Serie in aller Munde ist?

Donovan: Ich glaube, es ist die Tatsache, dass das Spiel in einer realistischen Stadt abläuft, in der das Leben pulst. GTA 3 und Vice City sind keine gewöhnlichen Spiele. Sie strahlen eine starke Persönlichkeit aus. Sie lassen erahnen, wie die Zukunft von Computerspielen aussehen wird, wenn die Entwickler professionelle Produktionsmethoden in Bereichen wie Grafik, Sound und Gameplay anwenden. Irgendwann werden Spiele eine intensivere Wirkung auf den Spieler haben als Filme, Bücher oder Musik, weil sie alle Reize gleichzeitig ansprechen. Vice City geht bereits in diese Richtung.

PC Games: Ist es möglich, dass Spiele in Zukunft als Kunst betrachtet werden, ähnlich wie Filme, Bücher und Musik?

Donovan: Ich denke, die Entwicklung geht in diese Richtung. Aber lass mich ehrlich sein: Die meisten haben keine Ahnung, was für ein großes Talent man braucht, um gute Spiele zu entwickeln. Das wird einfach maßlos unterschätzt. Design, Story, Optik und Sound sind Punkte, die bei Computerspielen ähnlich wichtig sind, wenn nicht gar noch wichtiger als bei den eher passiven Medien wie Filmen.

PC Games: Wie wird das Spiele-Business dann in, sagen wir, zehn Jahren aussehen?

Donovan: Vielleicht beschäftigen Spielefirmen dann etliche Star-Anwände und Top-Manager. Es wird von Berühmtheiten nur so wimmeln, alle werden Bodyguards brauchen und niemand wird mehr aus Telefonen gehen – eine entsetzliche Vorstellung! Aber möglicherweise kommt es ganz anders, wer weiß? Das, was ich mit Sicherheit sagen kann ist: Im Moment steckt das Spiele-Business noch in Kinderschuhen. Da wird noch eine Menge auf uns zukommen.

PC Games: Gab es bereits in der Vergangenheit einen wichtigen Durchbruch in Sachen Computerspiele?

Donovan: Ich bin der Meinung, dass das noch nicht geschehen ist.

PC Games: Plant Rockstar, in Zukunft auch Spiele eines anderen Genres zu entwickeln?

Donovan: Wir entwickeln Spiele, von denen wir finden, dass sie Spaß machen. Wir passen nicht millimetergenau in eine Schublade. Midnight Club 2 beispielsweise ist kein herkömmliches, sondern ein völlig neuartiges Rennspiel. Egal welches Spiel wir zukünftig machen werden: Es wird nichts Gewöhnliches werden, sondern Grenzen sprengen.

PC Games: Woher nehmt ihr eure Inspiration?

Donovan: Filme, Musik, TV, Mode – eigentlich lassen wir uns von allem inspirieren, das uns auf- und gefällt. Außerdem spielt das Team in New York und Edinburgh massenhaft Spiele. Da holen wir uns Anregungen. Ich selber bin süchtig nach Kontaktsport. Fußball.

Interview: Wolfgang Thier



ÜBER VICE CITY Zuerst bedienen Sie ein Schnellfeuerge-
weh von einem Helikopter aus,
später dürfen Sie sogar einen fliegen.

ROMANTISCH Die Sichtweite wurde gegenüber der PlayStation-2-Version
mal ein ganzes Stück erweitert.



GTA 3 vs. GTA Vice City

Auf den ersten Blick schaut **GTA 3** aus wie **Vice City**. Die Unterschiede liegen vielmehr im Detail. Eine kleine Übersicht.



GTA 3

Schauplatz Schauplatz ist Liberty City, das dem realen New York nachempfunden wurde, inklusive der Stadtteile Queens (Portland), Manhattan (Staunton Island), New Jersey (Shoreside Vale).

Grafik Gegenüber der Konsolen-Version ist die PC-Version deutlich augenfreundlicher: flüssige FPS-Raten, hohe Auflösungen, größere Sichtweite.

Autos 50 Fahrzeuge, von langsamen Lieferwagen bis hin zum schnellen Lamborghini. Einziges Fluggerät: der Dodo, erhältlich am Ende des Spiels.

Viele technische Probleme: das Spiel stürzt ab, ruckelt oder macht anderenwertige Zicken.

Wer auf Autos schießt, bringt selbige früher oder später zum Explodieren. Das war's aber auch schon.

Hauptfigur Tommy Vercetti ist stumm wie ein Stein und redet noch nicht mal in Zwischensequenzen.

Elf Waffen, darunter als einzige Nahkampfwaffe der Baseballschläger

80 einfache Missionen, die ausschließlich außerhalb von Gebäuden stattfinden.

Soundtrack Über drei Stunden Soundtrack aus dem Autoradio: Pop, Klassik, Reggae, House, Hip-Hop und Rock. Außerdem lässt sich - genau wie in **Vice City** auch - mit MP3-Dateien ein eigenes Radioprogramm erstellen.

GTA: Vice City

Vice City spielt im fiktiven Miami der 80er-Jahre. Das heißt: Goldketten, Hawaiihemden, Pastellöne und Cabriolets. Die Umgebung ist gegenüber **GTA 3** mit 4,25 Quadratkilometer doppelt so groß.

Große Unterschiede zu **GTA 3** gibt es nicht, aber kleine und feine. Sämtliche Texturen wurden aufwendig überarbeitet. Auch die Sichtweite wirkt spektakulärer.

Ganze 120 Vehikel! Allerdings nicht nur Autos, sondern auch Helikopter und Motorräder, zum Beispiel eine Harley und Motorroller.

Rockstar auf die Frage, ob **Vice City** endlich fehlerfrei wird: „Ja. Jetzt sind wir schlauer.“

Kugeln lassen Windschutzscheiben zerbersten oder Reifen zerplatzen. Auch auf Motorrädern kann Tommy Waffen benutzen.

Tommy Vercetti spricht mit der charismatischen Stimme von Schauspielerei Ray Liotta (*GoodFellas*). Deutsche Untertitel

32 Waffen, darunter großes Arsenal an Nahkampfwaffen (Kettensäge, Fleischbeil, etc.)

58 teilweise recht komplexe Missionen, die auch in Gebäuden (Discos, Kauhäuser, etc.) stattfinden.

Michael Jackson jault, Slayer kreischen sich die Seele aus dem Leib und Nena singt von 99 Luftballons - der **Vice City**-Soundtrack lässt die 80er-Jahre in über sieben Stunden Musik wieder auferstehen.

auch der im Vorgänger noch stumm gewesene Tommy mit der Stimme von Schauspieler Ray Liotta (*GoodFellas*) zu Wort. „Die Stimme verleiht Tommy viel mehr Persönlichkeit. Dadurch werden die Cut-Scenes spannender, weil Tommy mit seiner Umgebung auf eine Art und Weise interagieren kann, wie das auch in Filmen geschieht“, findet Rockstar-Chef Terry Donovan. Wir übrigens auch.

Was ist neu?

Dass **Vice City** im fiktiven Miami der 80er-Jahre spielt, haben Sie sicher schon mitbekommen. Doch das ist natürlich nicht die einzige Neuerung. Viele Verbesserungen liegen im Detail verborgen. Beispielsweise ist es jetzt möglich, Autos auf unterschiedliche Art und Weise zu stoppen. Ein gezielter Schuss auf die Reifen lässt selbige zerplatzen - das Auto kommt ins Schleudern. Windschutzscheiben sind in **Vice City** nicht mehr sicher wie Panzerglas, sondern zerbersten im Kugelhagel - schlecht für den Fahrer dahinter. Neu ist auch, dass Tommy in heißen Situationen wie ein Stuntman aus fahrenden Autos hüpfen kann und sich dabei mit einer Bodenrolle größere Blessuren erspart. Das ist besonders nützlich, um rasch etwaigen Verfolgern zu entweichen.



WACHES FANTASY Die Missionen in GTA 3 sind
Missionen eine wichtige Rolle. Zuerst muss Tommy
Baker, der Protagonist, ein Haus in der Stadt finden.

Zum ohnehin riesigen Fuhrpark sind Motorräder dazugekommen. Auf den Bikes rast Tommy wie eine Rakete über die Straßen, schlängelt sich aber im Notfall auch problemlos durch enge Gassen hindurch. Beim Fahren flattert sogar sein Hemd im Fahrtwind; ein hübsches Detail, das nur auf dem PC richtig zur Geltung kommt. „Das gab's auch schon auf der PlayStation 2. Allerdings sah man es da wegen der geringen Auflösung nicht besonders gut“, stellt Castaneda fest. Es gibt extrem viel zu entdecken im Spiel.

Eine weitere Neuerung sind begehbare Gebäude. In GTA 3 waren die Häuser häufig nur leere Hüllen, in Vice City dagegen sind eine Menge davon zugänglich: Einige Missionen führen Tommy beispielsweise in Fastfood-Restaurants oder Diskotheken, wo zu den Hits aus den 80ern getanzt wird, während Neonlichter grell blitzen. Später dürfen Sie die Gebäude sogar betreten und sich an der Kohle erfreuen, die sie täglich abwerfen. Am Ende des Spiels ziehen Sie alle Fäden in der Stadt.

Auch das Waffenarsenal ist angewachsen, nämlich von elf auf 32 Stück. Vor allem Nahkämpfe lassen sich vielseitig führen. Mit Golschlägern, Schraubenschlüsseln, Fleischerschermern oder Ketten-sägen wehren Sie sich gegen

Angrifer. Und bevor Sie fragen: Nein, Blut wird es in der deutschen Version nicht geben. Dafür jede Menge Spielspaß.

Von der Konsole auf den PC

Der Vice City-Schauplatz Miami erstrahlt in der PC-Version in einer Pracht, als lief das Spiel in einem animierten Reisekatalog ab. Pastellfarbene Gebäude reihen sich am Str-

zen setzt nur der Monitor.“ Er erwähnt nicht, dass beispielsweise nun auch der Boden im ersten Gebäude des Spiels gestochen scharf die Umgebung widerspiegelt. Man hat ihn sprichwörtlich auf Hochglanz poliert. Der Wisch-Effekt hingegen, der im Vorgänger den Eindruck einer pulsierenden Stadt verstärken sollte, aber nur Kopfschmerzen verursach-

Außerdem wurde die Steuerung auf Maus und Tastatur angepasst. Darüber hinaus unterstützt Vice City sämtliche Gamepads und Lenkräder.“ Die Replay-Funktion, die die letzten 30 Sekunden des Spielablaufs zeigt, ist ebenfalls dabei.

All diese zusätzlichen Extras, die auch schon die PC-Version von GTA 3 zu etwas Besonderem machten, findet man im Spiel wieder. Übrigens sind die Hardware-Anforderungen im Vergleich leicht angestiegen: Als Mindestkonfiguration empfehlen die Entwickler 800 MHz und eine 3D-Grafikkarte mit 32 MByte. Flüssig wird Vice City aber erst auf einem Pentium 4 oder Athlon XP inklusive schneller GeForce-4- und Radeon-Karten laufen. Wenn Sie also aufrüsten wollen, bisher aber noch nach einem Grund danach suchten: Hier ist er.



ENTWICKLER

Vice City habe ich auf der PlayStation 2 mit Begeisterung gespielt, bis ich die PC-Version für kurze Zeit in die Finger bekam. Die schaut noch mal ein ganzes Stück edler aus und spielt sich dank Maus- und Tastaturkombination extrem bequem. Möge der 16. Mai bald kommen!

THOMAS WEISS

Gegen die schmutzige Metropole Liberty City aus GTA 3 wirkt Vice City wie Sommer, Sonne, Sonnenschein. Alles ist bunter, üppiger, stilvoller.

ßenrand dicht aneinander. Palmen säumen die Wege. Daneben erstrecken sich kilometerlange Strände. Es ist ein imposanter Anblick. Gegen die schmutzige Metropole Liberty City aus GTA 3 wirkt Vice City wie Sommer, Sonne, Sonnenschein. Alles ist noch bunter, üppiger und stilvoller als zuvor. Donovan ist stolz auf das, was der PC im Vergleich zur Konsole zu leisten vermag: „Wir überarbeiteten jede einzelne Textur. Beispielsweise stockten wir die 32 Farben des PlayStation-2-Originals auf 32-Bit auf, was Millionen Farbtönen entspricht. Auch die Sichtweite wurde vergrößert. Außerdem lassen wir Bildschirmauflösungen jenseits von 1.600x1.200 Pixel zu. Gren-

te, liegt im Müll. Manchmal ist weniger eben mehr. Insgesamt mag Vice City zwar nicht so hochgezüchtet aussehen wie ein Unreal 2, das mit Polygonen nur so um sich wirft. Dafür wirkt jedes einzelne Hawaii-hemd im Spiel stimmig, jede Bewegung des Protagonisten cool. Im Klartext: Es hat Stil.

Mehr Möglichkeiten, mehr Hardware

Die Optik ist nicht das Einzige, das die PC-Umsetzung von der PlayStation-2-Version positiv abhebt. Donovan zählt auf: „Der Spieler darf ein eigenes Radioprogramm mit MP3-Dateien kreieren. Er darf sein Aussehen ändern, indem er neue Skins verwendet oder gleich selber welche erstellt.

Entwickler..... Rockstar North
Anbieter..... Take 2
Termin..... 16. Mai 2003

Wer ist eigentlich Bill Roper?

Bill Roper ist stellvertretender Chef bei Blizzard. Er überwacht sämtliche Projekte und stellt Entwicklungsteams zusammen – im Klartext: Er sorgt dafür, dass alles in geregelten und erfolgreichen Bahnen verläuft. Zuletzt war Roper der leitende Designer von Warcraft 3. In der Vergangenheit arbeitete er essentially an Warcraft 2, Diablo, Starcraft, Diablo 2 und Brood War mit (siehe Kasten „Softografie“). Übrigens: Hätten Sie gewusst, dass Roper vor seiner Tätigkeit bei Blizzard Musik studierte?



„Das Spiel soll nicht in Arbeit ausarten“

Der stellvertretende Blizzard-Chef Bill Roper verschaffte den deutschen Spielejournalisten in Frankfurt **erstmalig** einen Einblick in **World of Warcraft**. PC Games-Redakteur Thomas Weiß nutzte die Gelegenheit und stellte ihm einige Fragen zum Mammutprojekt.

P C Games: Bill, wodurch unterscheidet sich **World of Warcraft** von anderen Online-Rollenspielen?

Roper: „Auf eine Sache konzentrieren wir uns ganz besonders: Wir wollen, dass die Spieler sofort verstehen, wie **World of Warcraft** funktioniert. Wir glauben, dass es eine Menge Leute gibt, die gerne mal die Welt eines riesigen Online-Rollenspiels auskundschaften würden. Das scheitert meistens daran, dass die ersten Spielminuten viel zu schwer und zu verwirrend sind. Wir

dagegen versuchen, den Einstieg von **World of Warcraft** so einsteigerfreundlich zu gestalten, dass jeder sofort ins Spiel findet.“

PC Games: Bedeutet das nicht, dass Profis den Anspruch vermissen werden?

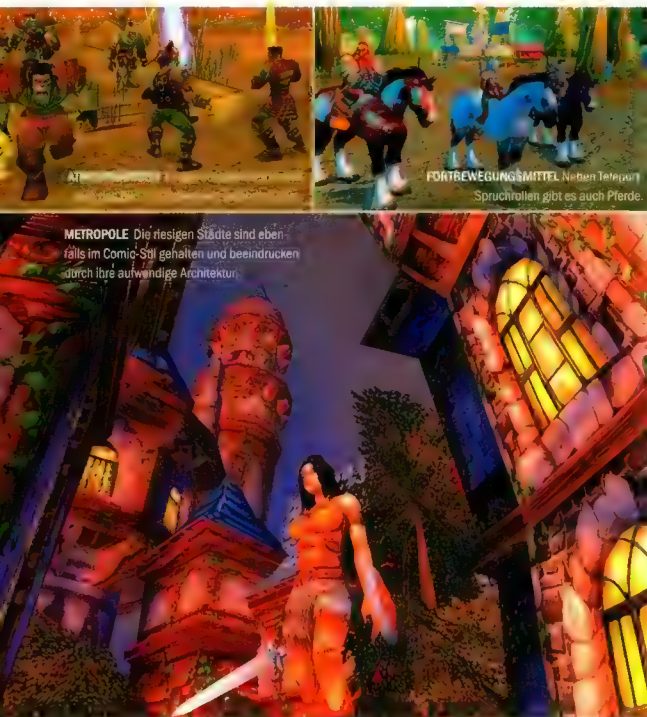
Roper: „Die größte Herausforderung ist es, ein Spiel zu entwickeln, das leicht erlernbar, aber schwierig zu meistern ist. Man kann das bei vielen unserer Spiele beobachten: **Starcraft**, **Warcraft 3**, sogar bei **Diablo 2**. Bei allen fällt der Einstieg sehr leicht, aber je mehr man sich damit beschäftigt,

desto mehr Möglichkeiten offenbaren sich.“

PC Games: In **World of Warcraft** haut man Monster und sammelt Erfahrungspunkte. Ist das schon alles?

Roper: „Wir bauen viele Dinge ins Spiel ein, die fesseln. Zum Beispiel gibt es eine Menge Quests, und nicht alle drehen sich darum, irgend-ein Monster zu töten. Manche Quests dauern ein paar Minuten, für andere braucht man Stunden oder sogar Tage. Besonders die Aufträge im späteren Spielverlauf sind sehr komplex. Außerdem gibt es in





METROPOLE Die riesigen Städte sind ebenfalls im Comic-Stil gehalten und beeindrucken durch ihre aufwendige Architektur.

FORTBEBEWEGUNGSMITTEL Neben Teleportation Spruchrollen gibt es auch Pferde.

World of Warcraft die Möglichkeit, Gegenstände herzustellen oder Handel zu betreiben. Das umfasst zum Beispiel, dass man bestimmte Rezepturen ausfindig machen muss, um die Fähigkeiten weiter zu steigern. Das wird die Spieler auch dann noch beschäftigen, wenn sie ihren Charakter schon längst auf die höchste Stufe gebracht haben. Es gibt eine ganze Menge zu tun in **World of Warcraft** – und das Schöne daran ist vor allem: Es ist ein Online-Rollenspiel! Das heißt, wir können auf die Wünsche der Community eingehen und die Welt selbst dann noch erweitern, wenn das Spiel bereits erschienen ist.“

PC Games: Wie lange braucht man schätzungsweise, um den höchsten Level zu erreichen?

Roper: „Wir wissen nicht, wie lange es dauert, um bis an

die Spitze zu kommen, denn das hat noch keiner geschafft. (lacht) Das Spiel ist schließlich noch in einem sehr frühen Stadium, wir sind nicht einmal in der Beta. Wir wollen schon, dass es ein bisschen dauert, bis man den höchsten Level erreicht. Aber das soll nicht in Arbeit ausarten. Man soll sich freuen, wenn man es vollbracht hat, nicht denken: Uff, endlich habe ich es nach all den langweiligen Monaten des Versuchens geschafft! Das frustriert den Spieler und führt dazu, dass er fast glücklich darüber ist, die Level-Tretmühle hinter sich zu haben. Wir wollen, dass man hinterher sagt: Der Weg dahin hat Spaß gemacht! An dieser Prämisse orientieren wir uns, davon machen wir abhängig, wie lange der Weg bis ganz nach oben dauern soll.“

PC Games: In den meisten Online-Rollenspielen verliert

man beim Ableben massenhaft Erfahrungspunkte ...

Roper: „Wenn der Spieler von einem Monster gekillt wird, soll er denken: Hätte ich nur dies und jenes nicht falsch gemacht, es wäre gut ausgefallen! Wir wollen, dass der Spieler sofort zurückkehrt und motiviert ist, es noch mal zu versuchen. Im Moment ist es in **World of Warcraft** so, dass man keine Erfahrungspunkte, keine Gegenstände und kein Gold verliert. Es gibt eine „Resurrection Sickness“ (Anm. d. Red.: Nachteile, die nach der Wiederbelebung eines Charakters temporär entstehen), die die Stärke der Spielfigur für ein paar Minuten verringert. Vielleicht fügen wir noch ein paar andere Sachen ein, aber was immer das sein wird, es wird auf alle Fälle nicht dazu führen, dass man frustriert ausloggt.“

PC Games: Was habt ihr euch diesmal überlegt, um gegen Cheater vorzugehen?

Roper: „Das Schöne an unserer Client-Server-Architektur ist, dass fast das gesamte Spiel in einer überwachten Umgebung stattfindet – nämlich auf unserem Server. Wir haben viel von **Diablo 2** gelernt, unserem ersten Client-Server-Spiel. Wir haben nicht nur Cheats aufgedeckt und die Leute überführt, sondern auch herausgefunden, WIE die Sicherheitsvorkehrungen übergangen wurden. Wir wissen nicht nur, wie man die Spieler online zusammenbringt, sondern auch, was deren Tricks und Kniffe sind, um etwaige Sicherheitslöcher auszunutzen. Darüber hinaus haben wir ein Live-Team gebildet, das 24 Stunden am Tag online ist. Bei **Warcraft 3** oder **Diablo 2** ist das anders: Unsere Leute checken das Battle-Net erst hinterher, aber **World of Warcraft** widmen wir ein komplettes Team, das sich ausschließlich darum kümmert.“

PC Games: Wie steht es mit den Hardware-Anforderungen?

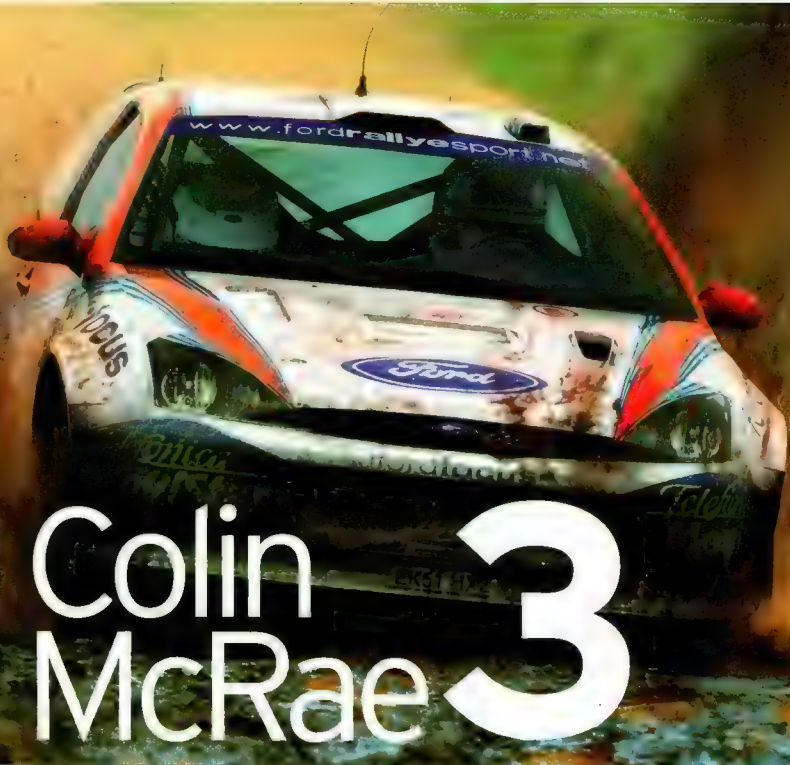
Roper: „Es gibt noch keine finalen Hardware-Anforderungen. Wir haben auf einem Pentium 3 mit 800 MHz gespielt – und es lief großartig. Wir versuchen, die Anforderungen so niedrig wie möglich zu halten. Natürlich sind wir uns auch darüber im Klaren, wie schnell sich die Hardware-Spirale dreht. Aber wir wollen nicht, dass jemand, der sich dieses Jahr einen neuen PC gekauft hat, im nächsten Jahr schon wieder nachrüsten muss.“

PC Games: Danke für das Gespräch, Bill.



Alles, was Blizzard anfasst, scheint sich in purem Gold zu verwandeln. Vermutlich wird **World of Warcraft** das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten werden – vorausgesetzt, Blizzard schafft es tatsächlich, das komplizierte Genre endlich auch für den Gelegenheitsspieler attraktiv zu machen. THOMAS WEISS

Entwickler Blizzard
Anbieter Vivendi Universal
Termin 2004



Colin McRae 3

Colin schliddert, er driftet, dreht und drängelt. Colin ist Gott. Weltweit fiebern Rallye-Fans dem neuen Colin-Ableger entgegen – **PC Games** hat ihn für Sie geprüft.

Zwei, Haarnadel rechts.“ Herzklopfen – denn diese Ansage Ihres Copiloten bedeutet einen schwierigen Drift. Der Untergrund ist feucht, etwas matschig. Noch dreißig Meter ... mit Gefühl auf die Bremse, sanftes Übersteuern, das Heck bricht weg, jetzt heißt es gegenlenken. Geschafft! Der Puls bei 140, aber die Zeit stimmt: Wieder um drei Sekunden verbessert. **Colin McRae 3**, das heißt zum dritten Mal Rallyesport hautnah erleben. Kaum ein ver-

gleichbares Rennspiel – mal abgesehen von den Vorgängern – vermittelt besser das Gefühl, am Limit zu fahren. Jede Kurve ist eine neue Herausforderung: Mal reicht leichtes Vor-Gas-Gehen, mal ist ein kräftiger Tritt auf die Bremse vonnöten, geschickter Umgang mit dem Lenkrad ist sowieso immer gefragt.

Dreckschleudern

Wie bereits bei den ersten beiden Titeln der **Colin McRae**-Serie, dürfen Sie natürlich

nicht nur im Ford Focus RS WRC des Schotten Platz nehmen, sondern auch andere Rallye-Boliden steuern, etwa den Subaru Impreza oder das Citroën Xsara Kit Car. Die Wagnervielfalt können Sie jedoch nur im Modus „Wertungsprüfung“ (Einzel-Zeitrennen) genießen. Im Meisterschaftsmodus, auf dem das Hauptaugenmerk bei **Colin 3** liegt, steht nämlich nur der Focus zur Verfügung. Drei Meisterschaften mit Kursen in insgesamt acht verschiedenen Ländern wol-

len gewonnen werden. Vorher muss jedoch in ausgiebigen Trainingseinheiten das optimale Setup gefunden werden, wofür Sie auf umfangreiche Telemetriedaten zurückgreifen können.

Kampf gegen die Zeit

Ob realistisch oder nicht – ein wesentlicher Spannungsfaktor fehlt den Rennen in **Colin McRae 3**: die Gegner. Denn die Zeit ist Ihr einzig „greifbarer“ Widersacher, direkte Duelle finden nur in den Spezial-Herausforderungen am Ende der jeweiligen Meisterschaften statt. Natürlich ist das bei echten Rallyes nicht anders, in Microsofts **Rallisport Challenge** wurden Gegner allerdings erfolgreich und äußerst spannungsfördernd integriert.





Hängt man einen Picasso in einen dunklen, langweiligen Raum, geht die Wirkung des Kunstwerks schnell unter. Im übertragenen Sinne gilt das auch für die Grafik von Colin McRae 3: Die Autos strotzen vor Kleinigkeiten wie glühenden Bremscheiben und sind mit einem konkurrenzlos detaillierten Schadensmodell ausgerüstet, bei der Betrachtung spürt man beinahe die zärtlich modellierende Hand des Grafikers. Sogar die Insassen McRae und Grist wurden ihren realen Vorbildern genau nachempfunden. Im krassen Gegensatz dazu steht die dunkle, triste Umgebungsgrafik. Peinliche Waldtapeten oder zweidimensionale Bitmap-Berge als Hintergrund und die unnatürlich wirkende Flora am Streckenrand stechen deutlich ins Auge und passen so gar nicht zur edlen Optik der Fahrzeuge. Wenn Sie jetzt entgegnen: „Bei hoher Geschwindigkeit merkt man davon doch nichts!“, dann

haben Sie Recht. Ihren wichtigsten Zweck erfüllt die Engine nämlich bravourös: Sie erzeugt ein authentisches Geschwindigkeitsgefühl – auch ohne den coolen DTM-Race-Driver-Wischoffekt. Und durch Objektfülle und Effektreichtum, insbesondere die imposanten Rauchfahnen bei langen Slides, wirkt die Umgebung zumindest in Bewegung nicht so leblos wie bei Rallysport Challenge.

Gut ja, aber zum Meisterwerk fehlt noch der Feinschliff. Der heroisierende Eindruck, den Fahrmodell, Physik und Autos hinterlassen, wird durch karge Umgebungsgrafik sowie die fehlende direkte Auseinandersetzung mit den Gegnern gedämpft.

JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler Codemasters
Anbieter Codemasters
Termin Juni 2003

Fühl dich wie Colin: So drifitet es sich im Rallye-Knaller

Wie man sich fühlt, wenn aus dem heimischen Bürostuhl plötzlich ein Sportsitz im Cockpit von Colin McRae wird.



165 km/h, die man hautnah spürt: Die Grafikengine vermittelt ein glaubwürdiges Geschwindigkeitsgefühl. Umso feuchter werden die Hände vor der ersten scharfen Biegung.



Der Ford Focus übersteuert extrem stark, das Heck scheint unkontrolliert auszubrechen. Die Nerven liegen blank. Optisches Gimmick: orange-rot aufglühende Bremscheiben.



Ungemeine Erleichterung, nachdem die Kurve mit Ach und Krach überwunden ist. Spannung vor der nächsten Schikane. Das Rallye-Fieber grassiert.

Nach einigen Stunden ...



Die Spannung ist ungeboren, gerade bei geänderten Witterungsbedingungen, ist man ständig gefordert. Ob bei Regen in Japan oder im ...



... schwedischen Schneesturm – alle Sonderwertungsprüfungen zu meistern, ist ein heikles Unterfangen. Gerade auf Eis kann jeder kleinste Fehler das Aus bedeuten.



Völlig fehlerfrei sind die Fahrten noch nicht, bei der Jagd nach Sekundenbruchteilen entwickelt man ungeahnten Ehrgeiz. Ein Ende der Begeisterung ist noch lange nicht in Sicht.

PC-Games-Abo Ab-18-Edition

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die **PC-Games-Ab-18-Edition**. Ungenüert und unzensuriert mit **Demos, Maps, Mods & Tools** zu **ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!**

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die **PC-Games-Ab-18-Edition**. Ungenüert und unzensuriert mit **Demos, Maps, Mods & Tools** zu **ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!**

- + Ego-Shooter
- + Taktik-Shooter
- + Action-Adventures

EXKLUSIV AUF DVD

Ab-18- Edition

s nur im Abo: Ab-18-Edition!

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie Sie sicher aus unserer Berichterstattung wissen, dürfen Spielermagazine auf beigelegten Heft-CDs und DVDs die meisten Demos zu Ego- und Taktik-Shootern aus rechtlichen Gründen nicht mehr anbieten.

Volles Programm für PC-Games-Abonnenten

Natürlich: Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC Games, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb

gibt es ab sofort exklusiv und **NUR** im Abo die PC-Games-Ab-18-Edition: Mit zusätzlichen Demos, exklusiv auf DVD. Und das wie bisher zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend **ODER** jugendgefährdend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung dieser Spezialausgabe erfolgt nur an Personen, die nachgewiesenermaßen volljährig sind. Ganz wichtig: „PC-Games-Ab-18“ darf nicht frei im Handel verkauft werden und wird deshalb nicht am Kiosk angeboten!

So einfach funktioniert's!

Sie können das „Ab-18-Abo“ neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-Games-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC Games Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computer.abo@pvz.de

Wichtige Info für Leser außerhalb Deutschlands!



Das neue Jugendschutz-Gesetz gilt ausschließlich in Deutschland. Unsere Leser in Österreich, der Schweiz und anderen europäischen Ländern erhalten im Handel und im Abonnement die „unzensurierte“ PC-Games-Version – wie bisher! Sie bekommen PC Games also auch weiterhin mit Demos zu allen wichtigen Action-Spielen. Eine Abo-Umstellung ist in nicht notwendig!

ABO UMSTELLEN



Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-Games-Abo auf „Ab-18-Edition“ (mit DVD) um.

Abpreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-Games-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. / E-Mail / (für weitere Informationen)

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

PC-GAMES-ABO „AB-18-EDITION“ ABSCHLIESSEN



Ja, ich möchte das PC-Games-Abo „Ab-18-Edition“ (mit DVD).

(€ 55,20/Jahr (~ € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. / E-Mail / (für weitere Informationen)

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn in drei spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo Angebot gilt nur für PC Games.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankinzug

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber

☐ Gegen Rechnung

© 2003 PVZ MEDIA AG, Dr. Muck-Str. 17, 90762 Fürth, Vertriebsunterstützung Christian Geyerhoff

TEST

Petra Mauereder
pm@games.de

AUF DER FESTPLATTE:
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Age of Empires II

EINSAME-INSEL-SPIELE:
The Sims 2, The Sims 2: Housewife

PREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Sims 2

AKTUELLER GEMEINTIPP:
The Sims 2

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
The Sims 2

Rüdiger Stehle
rste@games.de

AUF DER FESTPLATTE:
The Sims 2: Housewife

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Age of Empires II

EINSAME-INSEL-SPIELE:
The Sims 2, The Sims 2: Housewife

PREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Sims 2

AKTUELLER GEMEINTIPP:
The Sims 2

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
The Sims 2

Christian Müller
cm@games.de

AUF DER FESTPLATTE:
The Sims 2: Housewife

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Age of Empires II

EINSAME-INSEL-SPIELE:
The Sims 2, The Sims 2: Housewife

PREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Sims 2

AKTUELLER GEMEINTIPP:
The Sims 2

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
The Sims 2

Dirk Gooding
dg@games.de

AUF DER FESTPLATTE:
The Sims 2: Housewife

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Age of Empires II

EINSAME-INSEL-SPIELE:
The Sims 2, The Sims 2: Housewife

PREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Sims 2

AKTUELLER GEMEINTIPP:
The Sims 2

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
The Sims 2

Thomas Weiß
tw@games.de

AUF DER FESTPLATTE:
The Sims 2: Housewife

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Age of Empires II

EINSAME-INSEL-SPIELE:
The Sims 2, The Sims 2: Housewife

PREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Sims 2

AKTUELLER GEMEINTIPP:
The Sims 2

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
The Sims 2

David Bergmann
db@games.de

AUF DER FESTPLATTE:
The Sims 2: Housewife

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Age of Empires II

EINSAME-INSEL-SPIELE:
The Sims 2, The Sims 2: Housewife

PREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Sims 2

AKTUELLER GEMEINTIPP:
The Sims 2

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
The Sims 2

Justin Stobenberg
js@games.de

AUF DER FESTPLATTE:
The Sims 2: Housewife

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Age of Empires II

EINSAME-INSEL-SPIELE:
The Sims 2, The Sims 2: Housewife

PREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Sims 2

AKTUELLER GEMEINTIPP:
The Sims 2

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
The Sims 2

Harald Wagner
hw@games.de

AUF DER FESTPLATTE:
The Sims 2: Housewife

MULTIPLAYER-FAVORIT:
Age of Empires II

EINSAME-INSEL-SPIELE:
The Sims 2, The Sims 2: Housewife

PREUT SICH AM MEISTEN AUF:
The Sims 2

AKTUELLER GEMEINTIPP:
The Sims 2

GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:
The Sims 2



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis

Die unwiderrufliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin

Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK

Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe

Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spielstile

Schwierigkeitsgrad

Weiche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor

Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farblauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Volldreh) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Volldreh Gen).

Testcenter: Arbeitsspeicher

Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können

Testcenter:

Mit welcher Spielers Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

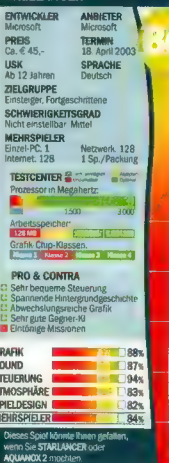
Pro & Contra

Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussen

Einzelwertungen

Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutern die Rubrik „Im Wettbewerb“ im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte

TESTURTEIL FREELANCER



Vergleichbare Spiele

In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spiespaß-Wertung

Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielmodus an. Je nach Ausschüttung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Ende des Testurteils bewertet

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufslernen). Jedes güteteste Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feste Stafflung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%

Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt. Vorausgesetzt werden, erslickende Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wenn das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

Die zweite Liga - im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt diese „begehrte“ Titel unter Umständen für Sie infrage

Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Lebensfähigkeit von Qualitätswerte Spielern keine Frage

< 50%

Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) die sen spielerischen Reinfahr. Buchstaben mangeltat Spiele unter 50 % Wertung gefährden ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessingleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel Gothic 2: Mit einem Pentium 4 3,06 GHz und einer GeForce4 Ti-4600 rückt das Spiel bei nur 256 MB RAM einbüchsen. Wie das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

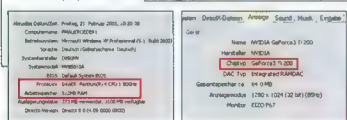
Die Vorteile:

- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hängt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Auflösung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:

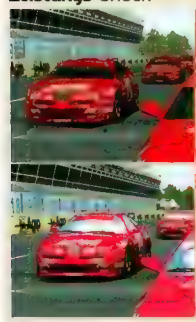
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX.

1. Auf der Windows-"Start"-Button klicken und "Ausführen..." wählen.
2. "DxDiag" eingeben und mit "OK" bestätigen (falls DxDiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte [System] erfahren Sie Prozessormat. Sie suchen nach dem Hauptspeicher, unter [Anzeige] erfahren Sie den Grafikchip.



In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzureichenden (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

Leistungs-Check



ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN“ UND EINMAL „ROT“ – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste“ Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot“ abschneidet, hilft nur eine Auflösung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-Prozessor mit 1.024 MB Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb“, sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösungen in der Tipps-&-Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil, spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
MacX! Besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die das Spielgeschehen beeinträchtigen.



PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamtwertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel buhlen für höchsten Spielspaß.



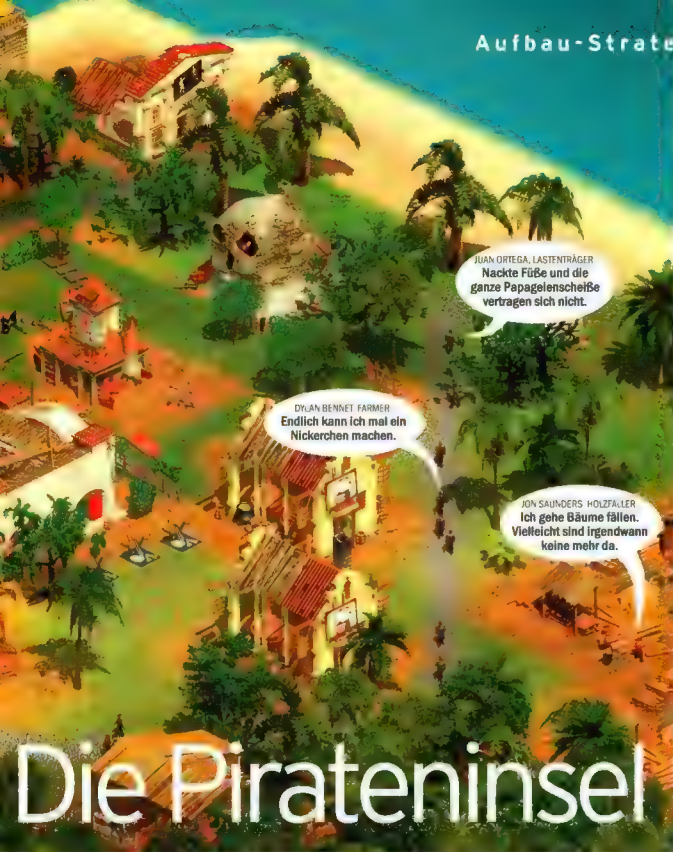
Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den 'Spiel des Monats'-Award.



Lasterhöhlen,
Spelunken, Freu-
denhäuser – St.
Paulis Vorbild
stammt offen-
sichtlich aus der
Karibik. **Denn nur
inmitten sündi-
ger Etablis-
ments fühlt sich
ein echter Pirat
wirklich wohl.**

Dabei sollten die raubei-
nigen Freibeuter doch
eigentlich die Welt-
meere unsicher machen,
Handelsschiffe plündern und
Hafenstädte überfallen. Das wollte
uns zumindest Sid Meier mit
seinem Spieleklassiker *Pirates*
weismachen. In *Tropico 2*
erweisen sich die Seebären eher
als eine Horde vergnügungs-
süchtiger Tagediebe, die der
Spieler als Piratenkönig zu ma-
nagen hat – eine undankbare
Aufgabe, denn die Piraten ma-
chen es ihm keineswegs ein-
fach. Zwar sind sie durchaus
gewillt, auf Plünderfahrt zu
gehen, doch wenn sie an Land
nicht genügend Spaß haben,
wird der König ganz schnell
enthront und auf einem Floß
ausgesetzt.

Die Wünsche der Piraten
scheinen kein Ende zu nehmen:
Glücksspiel, Prostitution, Essen
und Alkohol müssen geboten



JUAN ORTEGA, LASTENTRÄGER
Nackte Füße und die
ganze Papagelscheiße
vertragen sich nicht.

DYLAN BENNET, FARMER
Endlich kann ich mal ein
Nickerchen machen.

JON SAUNDERS, HOLZFÄLLER
Ich gehe Bäume fällen.
Vielleicht sind irgendwann
keine mehr da.

Die Pirateninsel

werden, darüber hinaus ein angemessenes Dach über dem Kopf. Und da es das nicht einmal für Piraten kostenlos gibt, wünscht sich jeder Seeräuber auch noch einen prall gefüllten Geldsack. Da stellt sich schnell die Frage, wer das alles finanzieren soll. Die Antwort ist klar: die Piraten selbst.

Unentgeltliche Arbeitskräfte

Doch bevor man seine Jungs auf große Fahrt schickt, muss erst einmal ein Schiff her. Noch dazu eines, das genügend Waffen und Proviant an Bord hat. Und all das will erst einmal produziert werden – aber natürlich nicht von den Piraten! Dazu gibt es Gefangene, die aus Siedlungen verschleppt oder als Schiffbrüchige an den Strand gespült werden. Auf diesen ungelerten Sklaven basiert die gesamte „Wirtschaft“ von **Tropico 2**: Sie

schnitzten aus Bäumen Baumaterial, bauen Weizen an und produzieren daraus Bier und Schiffsproviant, sie graben nach Eisenerz und schmieden daraus Entermesser und Kanonen. Die weiblichen Gefangenen erweisen sich dabei als weitaus vielseitiger als ihre männlichen Kollegen. Sie können ebenso als Bauarbeiter und Farmer arbeiten, aber auch als Bedienung in den Kneipen und als Service-Kraft in den Salons und Bordellen.

Das Leben ist ein Wunschkonzert

Die Gefangenen bekommen zwar kein Geld, dennoch ist deren Einsatz alles andere als kostenlos. Denn ähnlich wie die Piraten haben auch Gefangene Grundbedürfnisse, die es zu befriedigen gilt: Wenn ihnen nicht ausreichend Nahrung, Schlaf und religiöser Beistand zuteil wird, flüchten sie unauf-

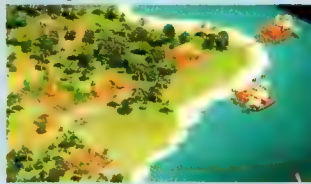
haltsam an den rettenden Strand. Im Extremfall gibt es sogar einen Aufstand der ganzen Arbeiterschar. So etwas gilt es unbedingt zu vermeiden, denn bereits eine einzige geflüchtete Köchin kann das Wirtschaftssystem zusammenbrechen lassen. Denn bekommen ihre Mitgefangenen nichts mehr zu essen, so verhungern diese und die Piraten haben niemanden mehr, der sie im Spielcasino bedient. Schlecht gelaunte Piraten aber neigen zu Wutausbrüchen und stehen dann gerne einmal einen Gefangenen oder einen Kollegen ab. Diesem Teufelskreis kann man nur mit vorsichtig geplanten Investitionen entgegen. Zunächst spendiert man den Gefangenen das eine oder andere Kochzelt, ein paar Schlafsäle und eine Kirche, gleichzeitig bekommen die Piraten eine Kneipe und eine Reihe Freu-

So spielt sich Tropico 2

Wie in jedem Aufbau-Strategie-Spiel hat der Spieler stets das Gleiche zu tun. Die Missionen unterscheiden sich lediglich in der Ressourcenverteilung auf den Inseln sowie in ihren Zielen: Mal gilt es, ein bestimmtes Privatvermögen anzuhäufen, mal muss das Inselvermögen ein bestimmtes Niveau erreichen oder die Größe der Flotte soll ein Mindestmaß überschreiten.

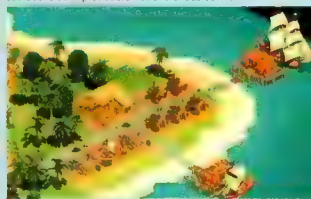
GESCHENK: Die Grundausstattung

Jede Insel ist zu Beginn mit etwas Personal und einigen Gebäuden ausgestattet. Piratenpalast, Gefängnis, Sägemühle und Getreidefahnen reichen aber längst nicht aus, um das Piratenvolk zum Erfolg zu führen.



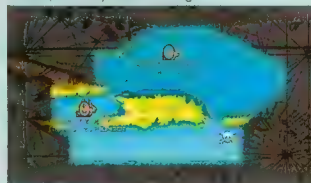
UNVERZICHTBAR: Alkohol und Proviant

Um ein Mindestmaß an Zufriedenheit zu erreichen, werden den Piraten eine Brauerei, eine Kneipe und ein Bordell gebaut. Eine Seerationsfabrik produziert Proviant für das Schiff.



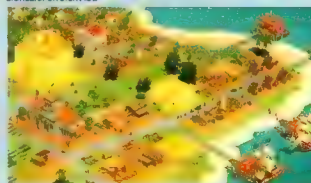
GESTOHLLEN: Arbeiter und Gold

Spätestens wenn für neue Gebäude keine Gefangenen mehr zur Verfügung stehen, geht es auf große Fahrt. Ein Überfall auf eine Siedlung bringt frische Arbeiter an Land. Wenn hingegen Gold fehlt, ist eine Kaperfahrt das Richtige.



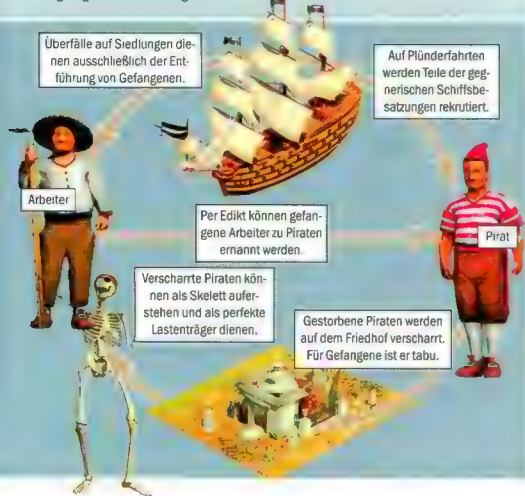
OPTIMIERT: Ärgernisse entfernen

Mit ausreichend Gold und Arbeitnehmern können nun Engpässe beseitigt werden. Kasinos, Kirchen und Tabakplantagen halten die Piraten und Gefangenen so lange im Zaum, bis das Missionsziel erreicht ist.



Kampf dem Personalmangel

Egal wie wichtige Gebäude man auch baut, ohne Personal bleiben sie nutzlos. Zu wenige Gefangene, manchmal auch zu wenige Piraten, sind das größte Problem in **Tropico 2**. Zu allem Überfluss machen verärgerte Piraten oftmals ihren Kollegen und den Gefangenen den Garaus. Auch Verhungern gehört zu den häufigen Todesarten.



denhäuser. Erst wenn hier alle Arbeitsplätze belegt sind, darf man eine Expansion wagen.

Ahoi! Seebären auf großer Fahrt

Früher oder später schickt man seine Piraten dann erstmals auf große Fahrt. Stolz sticht die schwer bewaffnete Galeone in See und verschwindet gemächlich am Bildschirmrand. Wer nun auf spannende Seeschlachten hofft, auf Pulverdampf und verwegene Enterkämpfe, der wird zunächst enttäuscht. Denn die Schiffe, auf denen die meisten Piraten ihren Dienst verrichten, schiebt der Spieler lediglich über einzelne Gebiete einer Seekarte. Von den Kämpfen ist nichts zu sehen, ein Eingreifen ist erst recht nicht möglich.

Stattdessen muss der Spieler ständig seine Piratensiedlung unter wirtschaftlichen und sozialen Gesichtspunkten planen und verbessern. So sollten die rund 40 Gebäude, die zum Abbau und zur Weiterverarbeitung von Rohstoffen benötigt

werden, möglichst nahe beieinander stehen, um die Transportzeiten zu verkürzen. Glücklicherweise ist **Tropico 2** mit nur sechs Warenketten ausreichend übersichtlich geraten, um an dieser Stelle keine großen Probleme zu bereiten. Die 20 Gebäudetypen, die dem Vergnügen der Piraten dienen, sollten hingegen direkt am Hafen stehen, um den Piraten weite Wege durch die „Industrieviertel“ zu ersparen.

Zufriedene Piraten, resignierte Gefangene

Nicht zuletzt, weil diese Viertel „Ordnung“ ausstrahlen und so etwas echten Seeräubern ein wahrer Graus ist. Für ein piratengemäßes Ambiente sorgen unter anderem im Hafenviertel verteilte Knochenskulpturen. Auch andere Machtsymbole wie Kanonen und Wachtürme erhöhen die Zufriedenheit der Seeleute – schließlich sind sie auf dem offenen Meer stets Gefahren ausgesetzt. Wachtürme haben außerdem den Vorteil,



dass sie Gefangene einschleichen. Ebenso wie Galgen, Verhörkammern und Knochenstatuen verbreiten sie unter der arbeitenden Bevölkerung blanke Angst, was deren Resignation und damit deren Arbeits-eifer erhöht.

Individuelle Persönlichkeiten

Wie gut ein Gefangener arbeitet, ist aber nicht nur von dessen Resignation abhängig. Auch die Erfahrung im jeweiligen Tätigkeitsgebiet und die Führung von einem eventuellen Aufseher beeinflussen die Qualität der Arbeit. Jeder der rund 50 Piraten und 100 Gefangenen, die man für eine gut funktionierende Siedlung braucht, hat ein solches individuelles Persönlichkeits- und Eignungsprofil. Leider nutzt das Spiel dieses Feature nicht: Anstatt Arbeitsstellen mit dem jeweils geeigneten Arbeiter zu besetzen, werden die Jobs rein zufällig unter den Arbeitslosen verteilt. Und da ein manuelles Eingreifen nicht möglich ist, kann eine ganze Volkswirtschaft an dem völlig ungeeigneten Lastenträger einer Brauerei kränken. Immerhin kann man diesen entlassen und darauf hoffen, dass nach dem x-ten Versuch endlich eine geeignete Person ihren Dienst antritt. Ähnliches gilt für die Piraten: Wenn der hochbegabte Kanonier als Aufseher arbeitet, muss man ihm so lange einen Arbeitsplatz auf dem Schiff freiklicken, bis er endlich anheuert.

Spezialisten arbeiten hingegen stets dort, wofür sie ausgebildet wurden – und das auf höchstem Niveau. Pfarrer beispielsweise sind unverzichtbar, um den Gefangenen seelischen Beistand zu gewähren. Erst wenn ein Geistlicher entführt wurde, kann der Spieler den Leibeigenen eine Kirche bauen. Auch Schiffsbauer und Waffenschmiede gehören zu den insgesamt 18 Spezialisten, die zuerst entführt werden müssen, damit im Baummenü eine neue Option freigeschaltet wird.

Unordentliche Oberfläche

Einen Missstand wie eine falsch besetzte Stelle muss man erst einmal entdecken. Das

Was soll ich spielen? Tropico 2 und Anno 1503 im Vergleich

Im Vergleich zu Anno 1503 erweist sich Tropico 2 als spielerisches Leichtgewicht. Da Spielteufe aber nicht mit Spielspaß gleichzusetzen ist, haben wir die relevanten Features gegenübergestellt.

	TROPICO 2	ANNO 1503
Hintergrundgeschichte	Ein fiktiver Piratenkönig führt mehrere historische Piratenkapitäne durch die Blütezeit der Piraterie (1650-1729).	Als Anführer eines Volkes gründet man um das Jahr 1500 auf zahllosen Inseln Siedlungen, um dem Pioniergeist zu huldigen.
Typische Missionsziele	10.000 Goldeneinheiten ansapern, zwei Fregatten bauen, zehn Jahre an der Macht bleiben	Mindestens 3.000 Bewohner beherbergen, 1.000 Einheiten Schmuck einlagern, Frieden mit dem Nachbarn schließen
Grundlegende Ressourcen	Holz wird abgebaut. Gold wird auf Kaperfahrten, im Außenhandel und mit Vergnügungsbetrieben verdient. Preise können nicht verändert werden.	Holz, Steine, Eisenerz und Marmor werden abgebaut. Silber verdient man durch den Verkauf an Markständen und durch Handel. Preise können nicht verändert werden
		
Personengruppen	Piraten, Gefangene, reiche Gefangene	Pioniere, Siedler, Bürger, Kaufleute, Adlige
Warenketten	Getreide stellt sämtliche Grundbedürfnisse. Mit Papayas, Bananen, Zuckerrohr und Tabak werden Luxusgüter für gehobene Etablissements hergestellt. Eine Eisenmine versorgt die Rüstungsindustrie.	Satte 50 Warentypen stehen für Weiterverarbeitung, Rüstung, Handel und Geschäfte zur Verfügung.
Technischer Fortschritt	Entführung von 19 ausgebildeten Fachleuten	Forschung durch Schulbesuche der Bevölkerung und durch hohe Zivilisationsstufen
		
Benutzeroberfläche	Sehr verschachtelte Menüs mit langen Klickfolgen auch für häufig genutzte Funktionen	Passabel strukturierte Menüs mit kurzen Klickwegen.
Informationen über einzelne Gebäude	Kamerierei Hinweise darauf, wie gut die Angestellten sind und wie stark der Betrieb ausgelastet ist. Warenbestände werden genannt.	Alle notwendigen Auskünfte über Ausrüstung, laufende Kosten, Umsätze und Warenbestände, undurchsichtige Bilanz
		
Informationen über Warenflüsse	Indirekte Hinweise auf Überschüsse oder Mängel durch die Zufriedenheit der Bevölkerung	Die Sprachausgabe weist auf jeden Mangel hin.
Informationen über einzelne Personen/Familien	Detaillierte Mitteilungen über Befindlichkeit, Tätigkeiten und Fähigkeiten	Knappe Auskünfte über Zufriedenheit und Status einer Familie
Figurengrafik	Zahlreiche, in wenigen Stufen animierte Bewegungen	Zahlreiche unterschiedliche Bewegungen, meist flüssig animiert
Gebäudegrafik	69 während der Bauphase aus dem Boden wachsende, steil aussehenden Gebäude	350 lebendig wirkende Gebäude, Bauvorgang nicht animiert
Musik	Karibische Instrumentalmusik auf Ohrwurmniveau	Behäbig und beruhigend wirkende Instrumentalmusik
Typische Herausforderung	Unbesetzte Stellen führen zu Mangel an einigen Gütern und damit zu Unzufriedenheit. Gefangene flüchten oder werden von Piraten ermordet, was die Lage weiter verschärft.	Eine negative Bilanz legt Betriebe still, wodurch die Bevölkerungszahl sinkt und die Umsätze weiter fallen.

Die Steuerung

Die vom Vorgänger übernommene Oberfläche von **Tropico 2** verbirgt wichtige Funktionen und Statistiken hinter vielen Mausclicks, gleichzeitig bietet sie aber mehr Möglichkeiten, als man wirklich braucht. Eine Neuentwicklung wäre hier wohl sinnvoll gewesen.



- 1 Das isometrische Spielfeld im gewählten Anzeigemodus
- 2 Der Inselbericht hat über 100 Seiten, glot aber dennoch nicht alle wünschenswerten Informationen preis
- 3 Piratenaufreueheit
- 4 Flotteninformationen
- 5 Spielziel und -historie

- 6 Diplomatie
- 7 Piratenaktionen
- 8 Gefangenen-Resignation
- 9 Reiche Gefangene
- 10 Dammgräfe
- 11 Gewinn und Verlust
- 12 Enzyklopädie
- 13 Faktoren der Gefangenen-resignation

- 14 Häufigkeitsverteilung der Resignation
- 15 Durchschnittliche Zufriedenheit der Piraten und Resignation der Gefangenen
- 16 Übersichtskarte
- 17 Gold- und Holzvorrat
- 18 Zehnstufiges Baumenü mit 69 Gebäuden

- 19 Fünfstufiges Edikt-Menü mit 41 Erlassen
- 20 Fünfstufiges Anzeigemü mit 43 Modi
- 21 Zur Seekarte
- 22 Häufigkeitsverteilung der Piratenzufriedenheit
- 23 Anzahl von Piraten und Gefangenen


Spiel weist nicht darauf hin. Immerhin gibt es aber die unglaubliche Anzahl von 43 Anzeigefiltern, die nahezu jede sich stellende Frage beantworten könnten – sofern man den richtigen Anzeigemodus in den mehrseitigen Menüs überhaupt findet. Auch das Baumenü glänzt nicht gerade mit Übersichtlichkeit, ebenso wenig das Edikt-Menü, mit dem man Gefangene zu Piraten macht, Spione finanziert oder sich in Diplomatie versucht. Auch der über 100 Seiten starke Inselbericht könnte den Spieler förmlich mit den enthaltenen Informationen erschlagen, wenn er denn besser strukturiert wäre. So aber spürt man wenig Verlangen, ihn zu öffnen. Zu allem Überflus gibt es auch Auskünfte, die man sich zwar wünscht, aber nirgends findet: Wie stark ist die Schmiede ausgelastet? Macht die Kneipe Gewinn? Wie viele Bananen sind auf der Insel vorrätig?

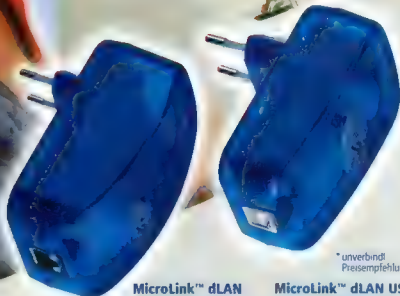
Eintönige Missionsvielfalt

Obwohl man viel zu häufig im Dunkeln tappt, sind die insgesamt 25 Missionen durchweg unterhaltsam. Egal ob man nun die aus 16 Missionen bestehende Kampagne oder eine der neun Einzelszenarien spielt, ob man sich des „Sandkasten“ genannten Missionsgenerators bedient oder im Editor ein eigenes Szenario kreiert, jeder Auftrag hat etwas Besonderes zu bieten. Stets beginnt man mit einer kaum bebauten, von wenigen Gefangenen und Piraten bevölkerten Insel und hat die Aufgabe, die Wirtschaft und die Piraterie in Schwung zu bringen. Ob das Ziel nun darin besteht, eine bestimmte Menge Gold zu bunkern oder einen Priester gefangen zu nehmen, letztendlich läuft je-de Mission auf den Bau einer funktionierenden Siedlung hinaus. Nachdem die wichtigsten Gebäude stehen, ist man nur noch damit beschäftigt, die Siedlung zu optimieren, um die Piraten und Gefangenen halbwegs zufrieden zu stellen. Ein Patentrezept gibt es dafür nicht: Da der Zufall eine wichtige Rolle bei



Seid Netz miteinander!

Mit dem Netzwerk
kommst sogar
Du klar! 



* unverbindl.
Preisempfehlung

MicroLink™ dLAN
€ 129,90*

MicroLink™ dLAN USB
€ 99,90*

Netzwerk und Internet aus der Steckdose :-)

Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung. So funktioniert: DSL- oder ISDN-Modem mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung. Ausführliche Infos unter www.devolo.de

Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de

devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerefachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Comtech, Conrad, EP-ElectronicPartner, expert, Fröschl, ProMarkt, Karstadt, Kaufhof, Masters, MediMax, PC Spezialist, RED ZAC, Saturn, Schaudandt, www.alternate.de, www.amazon.de und Media Markt

devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt!

- HomePlug-Adapter für die Datenübertragung über das Stromnetz
- Die optimale DSL- oder ISDN-Verlängerung in jeden Raum eines Hauses
- Keine neuen Kabel, kein Bohren, kein Dreck!
- Kinderleichte Installation
- Übertragungsraten von bis zu 14 Mbit/s über das haus eigene Stromnetz
- Abhörsicher durch DES-Verschlüsselung

devolo
devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen



Analoge Modems



Industriemodems



ADSL-Modems



Router & Switches



Netzwerkadapter



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 1 Tutorial-Mission
- Kampagne mit 16 Missionen
- 9 Einzelmissionen
- 1 Endlosspiel
- 2 Bevölkerungsgruppen
- 20 Seegebiete
- 69 Gebäudetypen
- 21 Gefangenenerlöufe

Im Wettbewerb

GRAFIK

	Port Royale	Anno 1503	Tropico 2
Detailliertheit Spielwelt	79	88	82
Detailliertheit Objekte	80	88	82
Vielfalt der Spielwelt	50	85	85
Animation der Objekte	77	80	80
Effekte	83	70	70

SOUND

	Port Royale	Anno 1503	Tropico 2
Musik	78	88	82
Soundeffekte	84	88	82
Sprache/Kommentar	60	80	80
Sprache/Kommentar	40	85	85

STEUERUNG

	Port Royale	Anno 1503	Tropico 2
Befehlskomfort/Navigation	72	79	74
Präzision der Steuerung	80	80	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	82	75	85

ATMOSPHERE

	Port Royale	Anno 1503	Tropico 2
Spannung, Überraschungen	71	63	65
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	87	88	87
Story/Dialoge/Kommentare	68	72	70
Inszenierung	50	75	70

SPIELDESIGN

	Port Royale	Anno 1503	Tropico 2
Komplexität, Sättelbarkeit	86	82	85
Einstieglerfreundlichkeit	89	75	70
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	73	75	77
Verhalten der Computergegner	85	83	83
Innovation	70	68	60
Innovation	52	50	50

MEHRSPIELERMODUS

	Port Royale	Anno 1503	Tropico 2
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspieler	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-

TEST-AUSGABE

WERTUNG:

	PGS 07/02	PGS 02/03	PGS 06/03
WERTUNG:	88	89	82

Pro & Contra

- Gute Gebäudegravik
- Ausreichend flüssige Animationen
- Auflösung bis 1.280x1.024
- Nur eine Grafik je Gebäudetyp
- Sammlungsvolle Musik
- Spieltips von „Adrian Bausch“
- Atmosphärische Soundkulisse (Tiere, Arbeiter etc.)
- Siniöse Sprachausgabe der Piraten
- Leicht erlernbar
- Umfängliche, gut strukturierte Einheitensteuerung möglich
- Gewöhnungsbedürftige Menüsstruktur
- Erläuterung aller P-aterienkassens
- In s ch sich logisches Wirtschaftssystem
- Keine Seeschiffe
- Interaktives Tutorial
- Hintergrundstory wird nur über Texttafeln erzählt
- Alle Spielfiguren sind Individuen
- Angenehm animierte, ganzer Schwierigkeitsgrad
- Interessantes Tutorial
- Vorhandene Mogl cheiten wie Kaperbriefe kaum genutzt
- Kein Mehrspielermodus vorhanden

WAS IST WAS?

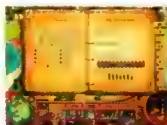
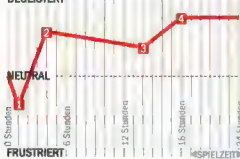
- Schlechter als die Vergleichsausgabe
- Besser als die Vergleichsausgabe

Zahlen & Fakten

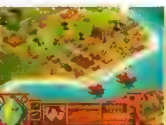
Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Port Royale, Anno 1503, Tropico
Entwickler:	Frog City
Vom gleichen Entwickler:	Imperialismus, Trade Empires
Publisher:	Take 2 Interactive
Adresse des Publishers:	Agnesstr. 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-27822-0
Offizielle Website:	www.tropico2.de
Website des Publishers:	www.take2.de
Website des Entwicklers:	www.frogcity.com
Beste Fansite:	www.strategyplanet.com/tropico
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (1,86 €/Min, Mo bis Fr, 8 bis 24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 6 Jahren
Termin:	25. April 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, farbiges Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Motivationskurve

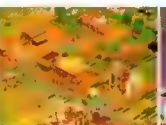
BEGEISTERT



1 Trotz des Tutorials wird man vom Interface mit all seinen Menüs und Icons erschlagen.



2 Mit der Zeit kennt man die notwendigen Menüpunkte und kann sich auf das Spiel einlassen.

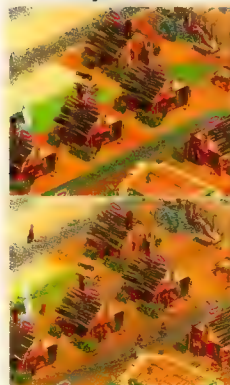


3 Zur Mitte der Kampagne wiederholt sich alles, einige späte Missionen sind etwas zu schwierig.



4 Hat man es dennoch geschafft, ist man umso stöcker. Auch die Einzelmissionen sind fordernd.

Leistungs-Check



MINIMALE DETAILS

MINIMALE DETAILS



MITTLERE DETAILS



MAXIMALE DETAILS



800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1 KLASSE 2 KLASSE 3 KLASSE 4

GeForce 256/320/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1 KLASSE 2 KLASSE 3 KLASSE 4

GeForce 256/320/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1 KLASSE 2 KLASSE 3 KLASSE 4

GeForce 256/320/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384

WAS IST WAS?

- Technisch unmöglich
- Unannehmlich
- Akzeptabel
- Optimal

PROZESSOR

Tropico 2 ist ein 2D-Spiel, für dessen Darstellung im Wesentlichen nur der Prozessor zuständig ist. Der Ausschnitt der sichtbaren Landschaft vergrößert sich mit zunehmender Bildschirmauflösung. Daher wird für Auflösungen über 1.024x768 eine CPU mit mehr als 1.400 MHz benötigt. Andernfalls wird der Prozessor überlastet und die Framerate sinkt deutlich unter die 30-FPS-Marke. Möchten Sie Ihre CPU entlasten und dadurch die Performance erhöhen, schauen Sie einfach in unseren Tropico-Tuningguide auf Seite 132.

RAM

128 MB
256 MB
512 MB
1.024 MB

512 MByte RAM sind notwendig, um flüssig über das Spielfeld scrollen zu können. Bei weniger Speicher und vielen Gebäuden kommt es zu langen und nervigen Rucklern.

GRAFIKKARTE

Da die Performance von der CPU bestimmt wird, spielt die Grafikkarte eine relativ unwichtige Rolle. Schon mit einer GeForce2 MX können Sie mit vollen Details in höheren Auflösungen flüssig spielen. Besitzen Sie einen wirklich alten Grafikbeschleuniger vom Schlage einer TNT2, haben Sie die Möglichkeit, die Texturedetails einzuschränken. Allerdings sollten Sie diesen Eingriff nicht übertreiben, sonst sieht Tropico 2 schnell sehr unansehnlich aus.

KLASSE 1 KLASSE 2 KLASSE 3 KLASSE 4

GeForce 256/320/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1 KLASSE 2 KLASSE 3 KLASSE 4

GeForce 256/320/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1 KLASSE 2 KLASSE 3 KLASSE 4

GeForce 256/320/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1 KLASSE 2 KLASSE 3 KLASSE 4

GeForce 256/320/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384, GeForce 256/384

der Vergabe der Arbeitsplätze und damit dem Wohl und Wehe des gesamten Wirtschaftssystems spielt, gestaltet sich je de Mission anders.

Seemannsgarn vom Fachmann

Technisch macht **Tropico 2** einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits ist die Grafik extrem detailliert und erlaubt in acht Zoomstufen beliebigen Überblick, andererseits wirken die Landschaften recht kühl und steril. Ähnlich die Animationen: An den zahllosen Bewegungsabläufen könnte man sich kaum satt sehen, wenn sie

nur mit mehr Animationsstufen in Szene gesetzt worden wären. Der Sound entschädigt für diese Patzer: Da gibt es beispielsweise den 60-minütigen Soundtrack, der mit karibischen Klängen und eingängigen Melodien für Stimmung sorgt. Das definitive Highlight ist aber der Lehrer Pirat Smitty, dem Schauspieler Wolfgang Völz seine Stimme leiht. Im bekannt schnodderigen Tonfall von Käpt'n Blaubär gibt er gelegentlich wertvolle Hinweise darauf, wie die Siedlung noch zu optimieren wäre. HARALD WAGNER



MEINUNG HARALD WAGNER



Das ständige Optimieren macht den Reiz von **Tropico 2** aus – dem Spiel selbst hätten einige Verbesserungen aber ebenfalls nicht geschadet.

Tropico 2: Die Pirateninsel ist ein Spiel mit vielen Pros und ebenso vielen Contras. So spielt sich jede der insgesamt 25 Missionen letztendlich gleich, aber dennoch kann man dem Programm einen nennenswerten Suchtfaktor bescheinigen. Denn so sehr man auch versucht, alle Parteien glücklich zu machen, es klappt einfach nicht. Kaum baut man für die Piraten eine Kneipe, schon verlangen die Gefangenen nach einem Galgen, was wiederum bei den Piraten neue Wünsche weckt. Ständig muss man seine Siedlung optimieren und kommt dabei doch niemals zum Ziel – und genau dieses ständige Herumdoktern macht den Reiz von **Tropico 2** aus. Allerdings hätte auch das Spiel selbst ein wenig Optimierung verdient: Die vom Vorgänger übernommene Benutzeroberfläche ist vergleichsweise unbequem und lässt beim Spielen zu viele Fragen offen, vor allem aber ist ein Piratenspiel ohne interaktive Seeschlachten schlichtweg nicht komplett.

MEINUNG PETRA MAUERÖDER



Wenn diese Software-Piraten erst mal losgelassen, bleibt kein Auge trocken.

Wenn uns die Käpt'n-Blaubär-Stimme mit „Bringt mir Rum – nicht so'n Sessusspulwacker ...“ anpläutelt, wenn unsere Seeräuber von einem Raubzug mit vollen Schatzkisten und reichen Gefangenen zurückkehren (denen man das dicke Lösegeld förmlich ansieht), wenn man England gegen Frankreich ausspielt und durch Edikte wie „Wahllose Exekutionen“ Angst und Schrecken auf der Insel verbreitet – dann, ja dann hat einen **Die Pirateninsel 2** endgültig gepackt. Und dann verzehrt man auch die vielen kleinen Detail-Schwächen – dass die Gebäude zeitweilen hochgezogen werden (hey, Siedler 2 ist sieben Jahre alt), dass die Grafik insgesamt nicht ganz so detailliert daherkommt wie in **Anno 1503**, dass der Schwenkgeschlag manche Landrätze die Segel streichen lassen dürfte, dass man die Karibik nicht selbst erkunden, belagern darf (mehr als Schiff-Losschicken- und Daumen-Drücken ist nämlich nicht drin). **Tropico 2** ist anspruchsvoll, aber nicht allzu komplex und enthält eine Exportation Humor – vergnügliche Software-Piraterie auf hohem Niveau.

TESTURTEIL TROPICO 2

ENTWICKLER Frog City
PREIS Ca. € 45,-
USK Ab 6 Jahren
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar Mittel
MEHRSPIELER Einzel PC: 1 Netzwerk: 1 Sp.; Packung Internet

TESTESTER Processor in Megahertz: 500 1.500 3.000
Arbeitsspeicher: 512 1.024 2.048
Grafik-Chip-Klassen: NVIDIA GeForce 256 NVIDIA GeForce 256 NVIDIA GeForce 256
PRO & CONTRA

- Ungewöhnliches Musiksyste
- 25 Missionen
- Stimmungsvolle Musik
- Komplexes Gameplay
- Sich wiederholende Missionen

GRAFIK 82%
SOUND 82%
STEUERUNG 75%
ATMOSPHÄRE 80%
SPIELDESIGN 85%
MEHRSPIELER 100%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PORT ROYALE** oder **ANNO 1503** mochten.

OkaySoft service

- » Vorbestellservice
- » bis 15:30 Sofortversand
- » cut / uncut - Info
- » OkaySoft online
- » Topaktuell
- » Termine
- » Lagerstatus
- » Hintergrund-Stories
- » ohne Cookies
- » OkaySoft shop-mailer
- » Eingangs-Bestätigung
- » Versand-Bestätigung
- » Terminverschiebungen
- » Track & Trace

OKAYSOFT
SPIELE-VERSAND M.T.V.

14 JAHRE INDEPENDENT

SERVICE & LOGISTIK

Tel. 09674-1279 Fax -1294

92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de



ALLE Spiele für Erwachsene
www.okaysoft.de

Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90
Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90
Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90
Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90
Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90
Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90
Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90
Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90
Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90
Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90	Age of Empires 2 Gold Edition	29,90

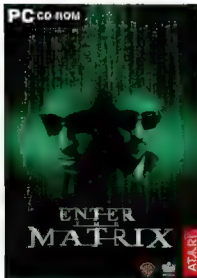
ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskassa 3,25, Nachnahme 6,50 zzgl. Zahlkartengebühr, * Vorbestellung entspricht

WWW.OKAYSOFT.DE



Angriff der Spitzen-Prämien

So viele Prämien gab's noch nie bei PC Games. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl **unter reihenweise genialen Prämien.**



Enter the Matrix

Endlich! Vier Jahre nach dem Kino-Kassenschlager **Matrix** treten Sie am PC selbst den Kampf gegen die Maschinen an – pünktlich zum Start des neuen Films **Matrix Reloaded**. Allerdings schlüpfen Sie nicht in die Rollen von Neo oder Trinity. Das Spiel zum neuen Film begleitet zwar dessen Plot, lässt Sie aber auf Nebenkriegsschauplätzen eine andere Handlung erleben. Erscheint voraussichtlich am 15.03.

Prämien-Nr.: 002267



GTA: Vice City

Ein fulminantes Action-Epos mit Super-Soundtrack und 80er-Feeling. War der Erfolg von **GTA 3** noch überraschend und plötzlich, sind die Erwartungen an den Nachfolger kaum noch zu toppen. Eine größere Stadt, noch mehr Fahrzeuge, noch mehr Aufträge, noch mehr Musik und das alles in noch schönerer Grafik. Erscheint voraussichtlich am 16.5.03.

Prämien-Nr.: 002297



DX2 - Invisible War
Action-Rollenspiel der Extra-
klasse. Erscheint voraussicht-
lich im Herbst 2003.
Prämien-Nr.: 002231



Counter-Strike: Condition Zero
Der Topseller der Online-
Action-Games. Erscheint am
25.06.2003.
Prämien-Nr.: 002251



**Indiana Jones und die
Legende der Kaisergruft**
Reinrassiges Action-Spiel vor
Indy-Kulissen.
Prämien-Nr.: 002271



Freelancer
Heiße Weltraum-Kämpfe und
mysteriöse Alien-Artefakte.
Erscheint am 23.05.2003.
Prämien-Nr.: 002232



Tropic 2
Freibeuter-Vergnügen für Hob-
by-Piraten! Der zweite Teil
überrascht mit völlig neuem
Gameplay.
Prämien-Nr.: 002279



Colin McRae Rally 3
Fans der Serie wissen: Wo
Colin McRae draufsteht, ist
purer Rallye-Spaß drin.
Erscheint im Juni 2003.
Prämien-Nr.: 002149



Logitech MX 500 Optical Mouse
Dank der ergonomischen
Form und des Hochleistungs-
prozessors für Spieler hervor-
ragend geeignet.
Prämien-Nr.: 002245



**Fujitsu Siemens Memory-
bird 64 MB USB-Stick**
Damit können Sie Daten im-
mer bei sich führen und schnell
auf andere PCs übertragen.
Prämien-Nr.: 002272

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtli-
cher Abo-Angebote von
PC Games und weiterer
COMPUTEC-Magazine.



Coupons ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und als damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Anif

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/Jahr (+ € 4,60/Ausg.) Ausland € 68,40/Jahr Österreich € 64,20/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM inkl. Bonus-CD - nur
im Abo. (€ 55,20/Jahr (+ € 4,60/Ausg.) Ausland € 68,40/Jahr Österreich € 64,20/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Voli-
version! (€ 104,40/Jahr (+ € 8,70/Ausg.) Ausland € 117,60/Jahr Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Hr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon Hr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie

--	--	--	--	--	--	--	--

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert
haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games
bzw. PC Games PLUS!

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos.
Bitte beachten: Bei Bankneinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankneinzug (Prämienlieferung ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

Kontounterhaber

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferung bis 8 Wochen)

DER INDUSTRIE GIGANT II



• Gold Edition •

**"Der nächste Aufschwung
liegt in Ihrer Hand"**



Wirtschaft ist ein Spiel

PC Wirtschaftssimulation
www.industriegigant2.de

84 %



Ausgabe 08/02

81 %



Ausgabe 08/02

82 %



Ausgabe 08/02

Note 2,03 "gut"



Ausgabe 08/02

Erhältlich im Fach- und Buchhandel oder unter
www.softunity.com



STRATEGIE



Blitzkrieg

Zwar sollte Blitzkrieg eher Stop- & Go-Krieg heißen – wer seine Panzer einfach vorpreschen lässt, verliert höchstens blitzschnell – die Kombination aus Realismus, motivierendem Kampagnensystem und spannenden Puzzle-

Missionen machen den inoffiziellen Sudden Strike-Nachfolger trotzdem zum Liebling der Hobby-Taktiker. Wir haben die Spieler zu ihren Erfahrungen und die Entwickler zu Plänen für Add-ons oder Nachfolger befragt.

SECHS FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Warum wurde aus Blitzkrieg eigentlich nicht Sudden Strike 3?

Deppe: „Weil es sich um zwei verschiedene Entwickler handelt, nämlich Nival Interactive (Blitzkrieg) und Fireglow (Sudden Strike). Die Namensrechte an Sudden Strike hat Fireglow.“

PC Games: Und warum eröffnet das demnächst erscheinende Panzers gleich eine dritte, ähnlich gelagerte Serie?

Deppe: „Eigentlich ist Panzers nicht die dritte, sondern die zweite Serie, da wir voraussichtlich kein weiteres Sudden Strike machen werden.“

Panzers ist im Vergleich zu Blitzkrieg wesentlich taktischer: Du kämpfst mit weniger, aber spezialisierten Trupps und Einheiten.“

PC Games: Was steht Blitzkrieg-Spielern als Nächstes ins Haus? Eine Missions-CD? Ein offizieller Nachfolger? Oder setzt CDV auf Panzers?

Deppe: „Wenn die Verkaufszahlen von Blitzkrieg sich weiter so fantastisch entwickeln wie bisher, wird es sicherlich ein Add-on geben – das ist das Gesetz der Branche. Dann wäre ein Nachfolger natürlich auch ein Thema für uns. Panzers wird ein weiterer großer Strategietitel im CDV-Angebot und Blitzkrieg nicht ersetzen.“



MARTIN DEPPE, Producer bei CDV

PC Games: Panzers wird eine 3D-Engine verwenden – geht mit Blitzkrieg die Ära der 2D-Echtzeit-Strategiespiele zu Ende?

Deppe: „Das glaube ich nicht. Es wird auch in 3D im Strategie-Genre fest etabliert – siehe Warcraft 3. Trotzdem hat 2D klare Vorteile, zum Beispiel mehr Übersicht. Mich nervt das Rumpelrehe und -gezooze bei 3D-Spielen manchmal!“

PC Games: Laut unseren Umfragen waren einige Spieler mit den Zufallsmissionen nicht ganz zufrieden. Hätte man nicht zugunsten etwa von

einer echten Story und mehr historischen Missionen den Generator außen vor lassen können?

Deppe: „Nun, mit über 20 Hauptmissionen hat Blitzkrieg nicht wirklich weniger, echte Missionen als andere Strategiespiele. Die Zufallsszenarios sind als Bonus gedacht, um neue Upgrades und Erfahrungspunkte zu sammeln; außerdem muss man ja nicht jede spielen. Und Zufallsmissionen kann man nicht hundertprozentig durchdesignen. Aber ich kann die Kritik nachvollziehen. Falls wir ein Add-on oder einen Nachfolger machen, werden wir diese Punkte natürlich berücksichtigen.“

PC Games: Ein anderer Punkt, der kritisiert wurde: Die Missionen vertrauen oft nach dem Schema Aufklärung, Artillerie, Attacke...

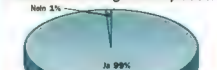
Deppe: „Richtig – so wurde im Zweiten Weltkrieg gekämpft! Hier treffen zwei Gruppen von Spielern aufeinander: Die einen wollen's so realistisch wie möglich, die anderen nehmen's mit der Hystorie nicht ganz so ernst. Die AAA-Taktik funktioniert allerdings nicht immer. In vielen Missionen ist die feindliche Artillerie wesentlich stärker, oder man hat selber überhaupt keine Geschütze. Man muss auch nicht zwingend aufklären, allerdings wird eine Mission dadurch erheblich leichter.“

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulinoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	3+
Soundeffekte	2
INHALTSDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	3
Langzeitmotivation	2+
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von www.pcgames.de

Würden Sie Blitzkrieg weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- Einheitsvielfalt
- Langzeitmotivation
- Taktische Tiefe
- Detaillierte Grafik
- Realitätsnähe

- Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- Gegner- und Einheiten-KI
- Wenige Innovationen
- Multiplayer-Probleme
- Komplizierte Steuerung

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MICHAEL LIEBING (17), Schüler aus Regensburg: „Wer Sudden Strike mochte, mag auch Blitzkrieg. Aber wer Sudden Strike kennt, kennt auch Blitzkrieg. Viel innovativer bietet CDV da nicht gerade. Aber der gute Kampagnenmodus mit den Kamelethen macht dann doch wieder so viel Spaß, dass man es nicht so schnell wieder aus der Hand legt.“

MARTIN METZGER (16), Schüler aus Bretten: „Blitzkrieg gefällt mir persönlich noch besser als Praetorians, obwohl das mehr Optionen hat. Aber das Szenario ist besser umgesetzt. Die Kämpfe kommen sehr realistisch rüber. Leider gibt es im Multiplayer-Modus einige Bugs, die die Entwickler aber hoffentlich bald beheben. Dann kann ich für die Meisterschaft trainieren.“

ENRICO BÖHME (22), IT-Kaufmann aus Münster: „Ich bin von Blitzkrieg ziemlich enttäuscht. Dass es nicht viel Neues bietet als Sudden Strike 2, war ja klar. Aber bis auf die letzten Truppen ist es ja fast eine Kopie. Ja, es sieht besser aus als Sudden Strike, aber alles in allem: schon mal gespielt. Falls es einen Nachfolger gibt, muss sich CDV sehr anstrengen!“

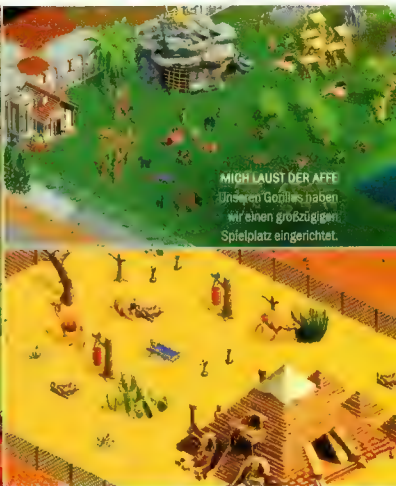
CHARLES BRÜGGE (14), Schüler aus Witten: „Was ich cool finde ist, dass man nichts bauen und gleich kämpfen kann. Aber das Spiel spielt sich manchmal sehr langsam, weil man ständig enthalten und ausgrenzen muss. Dadurch dauern einige Missionen sehr lange. Im Mehrspielermodus zwinge ich lieber Warcraft, das ist schneller und hat mehr Action.“



Wildlife Park



BESUCHERMAGNET
Wachhühner, Pumas
und Phantasie sind nur
einige der vielen Attrak-
tionen in unserem fort-
geschrittenen Maha-
radscha-Tropenpark.



MICH LAUST DER AFFE
Unseren Gollies haben
wir einen großzügigen
Spielplatz eingerichtet.

Endlich eingeparkt: **Wilde Tiere und wild gewordene Tier-
schützer** tummeln sich in einem zahmen Aufbauspiel.

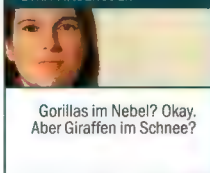
Wildlife Park simuliert keine altmodischen Zoos mit traurigen Tigern hinter noch traurigeren Eisenstäben, sondern großzügig angelegte Tiergärten und Safariparks. Ihr Credo als Park-Chef: Jedem Tierchen sein Pläsierchen. Die Bodenfläche muss stimmen (wobei man es nicht ganz so Prozentpunkt-penibel nimmt wie Microsoft-Rivale Zoo Tycoon); Kratzbäume, Trampoline und Sandsäcke sorgen für Amüsement. Verschiedene Maschendraht- und Mau-

er-Varianten halten hüpf- und kletterfreudige Artgenossen im Zaum; findet Ihr Schützling nicht die gewünschten Früchte, Körner oder Fische im Trog, werden Zäune niedrigergerissen und Pflanzen angeknabbert – was auf dem OP-Tisch des Tierarztes enden kann. Dessen Gehalt bezahlen Sie mit Eintrittsgeldern, indem Sie Getränke und Souvenirs verkaufen oder sich von Tierbabys trennen. Im Vergleich zur Konkurrenz gibt es deutlich mehr Personal: Dompteure, Müllmänner, Sa-

nitätler und sogar Wächter, die Demonstranten vermöbeln.

Ebenfalls detaillierter und vielseitiger als in Zoo Tycoon: die Animationen der über 40 Tierarten, darunter auch Bedrohtes und Seltenes wie Pandas und Galapagos-Schildkröten. Der teils umständlichen Steuerung inklusive überflüssigen Icons und nicht ganz trivialen Anpassen von Höhenstufen muss man zugute halten, dass man damit sogar Brücken und terrassenförmige Wasserfälle hinkriegt. **PETRA MAUERÖDER**

MEINUNG PETRA MAUERÖDER



Gorillas im Nebel? Okay.
Aber Giraffen im Schnee?

Für ein Spiel, das sich von Zoo Tycoon vor allem durch expertenverbürgte Realitätsnähe unterscheiden soll, sind glückliche Königspinguine auf saftigem Gras und vergnügt scharrnde Giraffen im Schnee ziemlich fatal (die Entwickler arbeiten dran – Nachtest in PCG 07/03). Und das, wo selbst die Kilo-Menge verputzten Heus berücksichtigt und das Balzverhalten bis ins Detail simuliert wird – na ja. Vor allem fehlen mir Statistiken: Will ich wissen, warum die Besucher-Note bei 53 Punkten herumdrifft (Hunger? Langeweile? Wegführung?), muss ich allen Ernstes die Tierfreunde einzeln durchklicken. Gefallen haben mir die 20 recht originellen Missionen – einem durchgeknallten neureichen Ötschick ein riesiges Eisbären-Gehege in seinen Wüstenzoo zu zimmern (inklusive Schneekanonen), hat schon was. Wenig Neues für erfahrene Zoo Tycoons, aber eine schöne Alternative.

TESTURTEIL WILDLIFE PARK

ENTWICKLER
Novatrix
PREIS
Ca. € 45,
USK
Ohne
ANBIETER
Koch Media
TERMIN
16.05.2003
SPRACHE
Deutsch

ZIELGRUPPE
Einstieger, Fortgeschrittene, Profs
SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstieger, Fortgeschrittene, Profs
MEHRSPIELER
Einzel-PC 1
Netzwerk- 1 Sp./Packung
Internet -

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
900 1500 3000
Arbeitsspeicher
1024 2048
Grafik-Chip Klassen
Direct 9.0b 2.0b 3.0b 4.0

PRO & CONTRA
Liebevoller Animationsstil
Schöne Landschaftsgrafik
Große Tier-Vielfalt
Unlogische Schritzer
Unständliche Steuerung

GRAFIK [Bar chart] 73%
SOUND [Bar chart] 72%
STEUERUNG [Bar chart] 71%
ATMOSPÄRE [Bar chart] 82%
SPIELDESIGN [Bar chart] 77%
MEHRSPIELER [Bar chart] - %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ZOO TYCOON oder ROLLER-COASTER TYCOON mochten.



Die Sims: Megastar



Sind Sie der nächste Küblböck? Spielen Sie sich vom „Kermit“ zum Millionär – in Sims: Megastar.

Sims: Megastar beginnt wie die fünf Vorgänger-Add-ons auch: Sie kümmern sich vorwiegend um Ihren Sim, erweitern Haus und Grundstück und häufen Luxus an. Doch schon beim ersten Besuch im Studiopark wird schnell klar, dass der zunächst gewonnene Eindruck täuscht. „Willkommen“, begrüßt Sie eine junge Frau namens Lana. Die hilft Ihnen bei allen Fragen, denen Sie sich auf Ihrem Weg zum Superstar gegenübersehen – quasi die Michelle Hunziker der Sims. Ob Sie nun wis-

sen möchten, welche Auszeichnung Sie auf welche Weise einheimsen können oder wie Sie Fans bei Laune halten – Lana weiß Rat. Sie erfahren, dass Kreativität für Musiker oder Charisma für Schauspieler und Komödianten wichtig ist. Nun heißt es, zu Hause diese Fähigkeiten gezielt zu verbessern, es nach und nach von kleinen Caféauftritten bis auf die Leinwand zu schaffen. Anders als bis dato hat man nicht sofort Zugriff auf das gesamte Areal, sondern muss Regionen (Park- und Gartenanlagen, Freizeit-

und Erholungszentren, Tiergeschäfte) erst durch Erfolge freispielen.

Ein altbekanntes Problem bleibt trotz der neuen Langzeitmotivation bestehen: Um in den Genuss sämtlicher Verbesserungen (größere Nachbarschaft, Urlaubsinself) und der großen Auswahl an Inventar zu kommen, sollten Sie alle bisherigen Add-ons besitzen. Haben Sie nur das Grundprogramm und Megastar installiert, macht der Hausbau kaum Spaß, weil es an witzigen Gegenständen mangelt.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Megastar ist der erste Sims-Abieger mit Langzeitmotivation.

Das neue Add-on Megastar erweckt das Sims-Fieber in mir wieder zum Leben. Endlich hat es einen Sinn, Charisma- oder Kreativitätspunkte zu sammeln – auch wenn man sie für den normalen Job nicht braucht. Im Gegensatz zum totalen Urlaub oder heißen Dates in der Stadt kann man im Studiopark viel mehr erleben. Man nutzt angebotene Attraktionen nicht nur, um Spaß- oder Erholungswerte zu steigern, sondern um Karriere zu machen, Fans zu gewinnen und in die exklusiveren Bereiche des Studioparks vorzudringen. Megastar ist der erste Sims-Abieger mit Langzeitmotivation. Jetzt fehlt nur noch eine Sims-Compilation auf DVD, die alle bisherigen Verbesserungen und Add-ons zusammenfasst.

WUSELPARTY haben Sie die vorausgegangenen Add-ons installiert, können Sie nach wie vor Haustiere kaufen.

TESTURTEIL DIE SIMS: MEGASTAR

ENTWICKLER Maxis
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 23. Mai 2003
USK Ohne
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Netzwerk: 1 Sp./Packung
Internet: -

TESTOBERTEIL ☒ sehr angenehm ☐ angenehm ☐ neutral ☐ unangenehm ☐ sehr unangenehm
Prozessor in Megastar:
450 1500 3000
Arbeitsspeicher ☒ 312 MB ☐ 128 MB
Grafik-Chip-Klassen:
None 2 3 4

PRO & CONTRA
☒ Langzeitmotivation durch Karriere
☒ Preise können gespielt werden
☒ Witzige Animationen bei Auftritten
☒ Keine technische Verbesserung
☒ Kaum neue Gegenstände

GRAFIK ☒ 81%
SOUND ☒ 73%
STEUERUNG ☒ 62%
ATMOSPHÄRE ☒ 85%
SPIELDESIGN ☒ 76%
MEHRSPIELER ☐ 0%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF oder DIE SIMS: URLAUB TOTAL mögen.

InnoVISION

Multimedia

TORNADO GeFORCE™ FX 5800



DigiVision

Progressive Scan
TV / Video Receiver



USB 2.0 pen drive

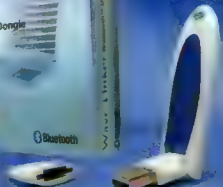
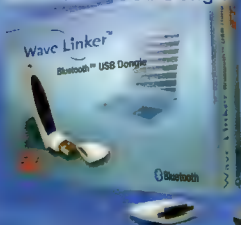


USB drive



Wave Linker

Bluetooth™ USB Dongle



Q-cute

InnoAX Q-cute MP3 Player
with Hand-Free



InnoVISION

InnoVISION Multimedia Limited

Eurosystem

Hardwarekomponent & Wunsch PC's

www.eurosystem.de

Computersysteme
THTech

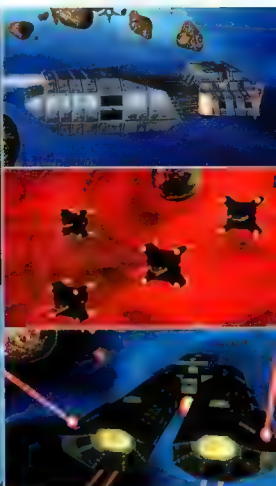
Netzwerkloesungen

mbit





O.R.B.



Dieses Spiel ist der ideale Lückenfüller, um sich die Wartezeit auf Homeworld 2 zu verkürzen.

TOLLES SCHIFFSDSIGN!

Von oben nach unten:
Unbewaffnetes Trägerschiff „Jäger“, „Fencer“,
bewaffnetes Trägerschiff.

Dabei hat das Echtzeit-Strategiespiel **O.R.B.** durchaus Eigenständiges zu bieten – beispielsweise eine verworrene, aber interessante Story über den Konflikt zweier religiöser Völker in der Zukunft. Bei der Steuerung scheint sich Entwickler Strategy First zunächst verzettelt zu haben, doch der übersichtliche 2D-Navigationsmodus und die ungewöhnliche Maus/Tastatur-Kombi entpuppen sich schnell als Ideal-Lösung für dreidimensionale Weltraum-Strategiespiele.

Über ein einfaches Interface haben Sie jederzeit Zugriff auf das Bau-, Forschungs- oder Doktrin-Menü, mit dem Sie Ihren Einheiten unterschiedliche Verhaltensmuster für den Kampf zuweisen können.

Spielerisch gibt's hingegen wenig Neues. In fast allen Missionen der beiden Einzelspielerkampagnen liefert man sich ein Wettrennen um die wenigen Asteroiden mit Erzvorkommen. Hat man mal einen solchen Asteroiden gefunden, läuft das Spiel nach folgendem

Schema ab: Erz aus Asteroiden fördern, neue Technologien erforschen, genügend Raumschiffe bauen und den Gegner vom Radarschirm pusten. Aufgrund stets knapper Ressourcen kommandiert man meist kleine Raumschiff-Flotten, die sich in späteren Levels nur noch aus Zerstörern und Trägerschiffen zusammensetzen. Denn der Bau von Jägern erübrigt sich leider aufgrund mangelnder Durchschlagskraft; hier sollte Strategy First per Patch nachbessern. DIRK GOODING

MEINUNG

DIRK GOODING



Sci-Fi-Fans werden ob der missratenen Raumschiff-Designs die Nase rümpfen!

O.R.B. ist ein typisches Spiel aus der zweiten Reihe. Es gibt viele gute Ansätze wie die innovative Steuerung und das übersichtliche Interface. Die Qualität der Grafik ist auf hohem Niveau, was allerdings nicht für die nervigen Sound- und Sprachsamples gilt. Neben den Mängeln im Balancing und beim Missions-Design werden Sci-Fi-Fans vor allem aufgrund der komischen Raumschiff-Modelle die Nase rümpfen. Beim Anblick von SULO-Mülltonnen (= Raumschiffe), Langhaar-Schneidern (= unbewaffnete Trägerschiffe) und überdimensionalen Feldsteinen (= bewaffnete Trägerschiffe) möchte man am liebsten sämtliche Schiffe aus Homeworld importieren. Wer Haegemonia schon durchgezockt hat, bekommt mit O.R.B. ein solides Strategiespiel, mit dem man sich die Zeit bis zur Veröffentlichung von Homeworld 2 vertreiben kann.

TESTURTEIL

O.R.B.

ENTWICKLER
Strategy First
ANBIETER
Modern Games
PREIS
Ca. € 40,-
USK
Ab 12 Jahren
TERMIN
23.05.2003
SPRACHE
Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstufig: 5 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4
Internet: 4 1 Sp./Packung

TESTZENTEN
PC: 84% (84%)
Processor in Megawatt: 1000
Arbeitsspeicher: 256 MB (256 MB)
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 (Klasse 1) Klasse 2 (Klasse 2) Klasse 3 (Klasse 3) Klasse 4 (Klasse 4) Klasse 5 (Klasse 5)

PRO & CONTRA
+ Hübische 3D-Grafik
+ Übersichtliches Interface
+ Innovative Steuerung
+ Hübische Raumschiffe
+ Sich oft wiederholende Missionen

GRAFIK 84%
SOUND 70%
STEUERUNG 86%
ATMOSPHÄRE 78%
SPIELEDISIGN 75%
MEHRSPIELER 80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie HOMEWORLD oder HAEGEMONIA mochten.

World War II: Frontline Command



Die Bitmap
Brothers **setzen**
auf Blitzkrieg.

Zwar spielt sich World War II: Frontline Command stellenweise ähnlich temporeich wie die beiden Z-Teile, insgesamt ähnelt das neueste Werk der Bitmap Brothers aber eher Blitzkrieg und Sudden Strike auf den Quasi-Vorgängern. Will

heßen: Mit einer Hand voll Soldaten, Panzer und Geschütze müssen Sie im Zweiten Weltkrieg Brücken in die Luft jagen, Dörfer besetzen und Flugplätze erobern. Neue Truppen rekrutieren fällt mangels Aufbau-Teil flach und Nachschub gibt es nur selten, weshalb Vorsicht angesagt ist. Ähnlich wie bei Blitzkrieg übernehmen Offiziere mit Ferngläsern die Aufklärung und markieren Ziele für die Artillerie. Allerdings verhält sich der Computergegner wesentlich aggressiver als beim Generalkollegen und startet öfter mal Gegenangriffe, was immer wieder für Herausforderungen sorgt. Je nach Schwierigkeitsgrad erwarten Sie zwölf oder 20 Missionen. Wenn Blitzkrieg zu langsam war, der sollte Frontline Command eine Chance geben. RUDIGER STEILE

TESTSTUFE II WW II: FRONTLINE COMMAND

ENTWICKLER ANBIETER
Bitmap Brothers Koch Media

PREIS TERMIN
Ca. € 45,- 14. Mai

USK SPRACHE
Ab 16 Jahren Deutsch

ZIELGRUPPE
Einstufiger, fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 2 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel PC: 1 Netzwerk: 4
Internet: 4 1 Sp./Packung

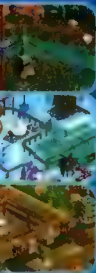
TESTCENTER
Prozessor: 400 MHz
Arbeitsspeicher: 128 MB
Grafik-Chip-Klassen: GeForce 2, NVIDIA GeForce 2

PRO & CONTRA
Abwechslungsreiche Missionen
Temporärer Multiplayer
Detailliertes Schadensmodell
Stellenweise hektisch
Schlecht ausbalanciert

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
ATMOSPHERE
SPIELEDISEIN
MEHRSPIELER

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie BLITZKRIEG oder PRAETORIANS mochten

PC



Das Kampfsystem ist ein 3D-Isometrisches, das die realistische Kampfsituation, die von den beiden Fronten ausgetragen wird, darstellt. (Quelle: Frontline Command)

Über 50 neue Aktionen, die die Kampfsituation, die von den beiden Fronten ausgetragen wird, darstellt. (Quelle: Frontline Command)

17 neue, auf echten Orten basierende Szenarien und insgesamt über 200 neue Aufträge, die die Kampfsituation, die von den beiden Fronten ausgetragen wird, darstellt. (Quelle: Frontline Command)

IN 80 LOOPINGS UM DIE WELT

RollerCoaster Tycoon 2

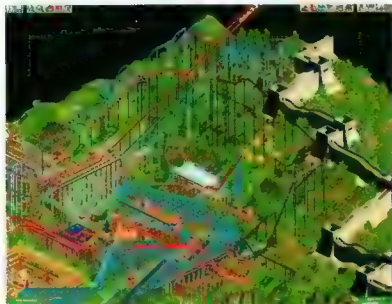
WACKY WORLDS
EXPANSION PACK

Deine Besucher wollen den Freizeitpark der Superlativen. Mit Wacky Worlds, dem Add-On für RollerCoaster Tycoon 2, kannst du ihnen geben, was sie verlangen. Beseitige deine Gäste, indem du die Ben. die Freizeitsituation verbessern, die neuen großen Wahrzeichen der Welt erschaffen. Ob du Erfolg hast, wirst du an den Freuden, die deine Besucher hören.

www.RollerCoasterTycoon2.com

INFOGRADES

Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds



DAS IS JA 'N MING
An die Hänge der Chinesischen Mauer bauen wir die krassen Bahnen, die Asien je gesehen hat.

Disney World ist nicht genug - **jetzt ist die Chinesische Mauer fällig.**

Rust, Brühl, Bottrop, Hassloch - Freizeitparks entstehen für gewöhnlich an wenig elektrisierenden Ecken des Globus. Anders in Wacky Worlds: In den Szenarien der Rollercoaster Tycoon-Zusatz-CD sind selbst hawaiianische Vulkan-Inseln, der Grand Canyon, afrikanische Staudämme, antarktische Ölfrazerien oder

der Tadsch Mahal kein Tabu mehr - wenn da nicht der arg begrenzte Platz oder hohe Kreditzinsen wären. Die enorm vielen „neuen“ Attraktionen sind bei Lichte betrachtet optische Abwandlungen von Altbekannten: Aus der Riesenschiffchaukel wurde eine chinesische Dschunken-Schaukel, durch die Bobbahn rasen jetzt Pinguinschlitten und in Afrika bauen Sie Nashorn- und Straußenbahnen. Ihre Parks verschönern Sie mit landestypischen Objekten: Buddha-Statuen in Asien, Freiheitsstatue und Riesen-Cowboys in den USA. Die neuen Bahnen und Zierelemente findet man selbstverständlich auch im Editor wieder; damit erstellte Parks setzen den Besitz von Wacky Worlds voraus. Grafik, Bedienung, Musik und Effekte blieben unangetastet. Ordentlicher Spielspaßverlängerer für Rollercoaster Tycoon 2-Durchspieler! PETRA MAUERÖDER

TESTURTEIL RCT 2: WACKY WORLDS

ENTWICKLER Chris Sawyer
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 8. Mai 2003
USK Ohne
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar Ansteigend
MEHRSPIELER Einzel PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung
Internet: -

TESTCENTER Prozessor in Megahertz
300 1500 3000
Arbeitsspeicher:
128 MB 256 MB 512 MB 1 GB
Grafik-Chip-Klassen
Direct 3D 1 Direct 3D 2 Direct 3D 3

PRO & CONTRA
□ Sichtlich machendes Spielprinzip
□ Witzige neue Attraktionen
□ Ong nelle Schauplätze
□ Keine neuen Features
□ Nicht mehr taufische 2D-Grafik

GRAFIK 100%
SOUND 100%
STEUERUNG 85%
ATMOSPHÄRE 83%
SPIELEDISIGN 81%
MEHRSPIELER 100%

Dieses Spiel konnte Ihnen gefallen, wenn Sie ROLLERCOASTER TYCOON oder BATTLE REALMS mochten

Medieval: Total War - Viking Invasion



RUNDE SACHE Auf der strategischen Karte kümmert man sich eine Runde lang um seine Städte und Truppen.



EISIGES SCHWEIGEN Die Grafiken der Echtzeitkämpfe werden erst im nächsten Teil der Serie verbessert.

Wikinger. Die einzige Weltmacht des Frühmittelalters **raubt und erobert sich durch Europa.**

An der Spitze der kriegerischen Horden: der Spieler. Dessen Aufgabe ist es nämlich, das zunächst kleine und schwache Volk zum Sieg über die skandinavischen und britischen Völker zu führen. Viking Invasion ist eine Zusatzkampagne für Medieval: Total War und kombiniert nun auf einer kleineren, nördlicher

gelegenen Karte die zwei Genres Runden- und Echtzeitstrategie. Auf der Übersichtskarte baut man rundenweise Städte aus, schickt sie in die Nachbarstaaten auf Eroberungsfeldzug oder trainiert seine Pikten, Schotten, Kelten, Waliser, Sachsen oder Wikinger. Gefekämpft wird in Echtzeit: Die viele Tausend Mann starke, in einzelne

Kompanien gegliederte Armee wird wie in einem herkömmlichen Echtzeit-Strategiespiel über das Schlachtfeld geschickt. Neben der Karte, den Völkern und einigen Einheitenstypen bietet Viking Invasion auch spielerisch Neues. So darf man nun auswählen, welche Kompanien sofort in die Schlacht ziehen und welche als Reserve dienen. Außerdem wird man nun automatisch informiert, sobald ein Statthalter oder Truppenführer neue Laster und Tugenden entwickelt hat.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL VIKING INVASION

ENTWICKLER The Cr Assembly
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 28,-
TERMIN 8. Mai 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel PC: 1 Netzwerk: 8
Internet: 4 Sp./Packung

TESTCENTER Prozessor in Megahertz
300 1500 3000
Arbeitsspeicher:
128 MB 256 MB 512 MB 1 GB
Grafik-Chip-Klassen
Direct 3D 1 Direct 3D 2 Direct 3D 3

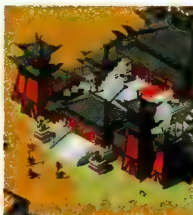
PRO & CONTRA
□ Einfache Bedienung
□ Zwei Spielprinzipien
□ Sehr komplexes Gameplay
□ Unübersichtliche Echtzeitkämpfe
□ Veraltete Grafik

GRAFIK 71%
SOUND 72%
STEUERUNG 88%
ATMOSPHÄRE 79%
SPIELEDISIGN 63%
MEHRSPIELER 85%

Dieses Spiel konnte Ihnen gefallen, wenn Sie SHOGUN: TOTAL WAR oder BATTLE REALMS mochten

Dragon Throne

Erinnern Sie sich noch an **Three Kingdoms**? Vermutlich nicht. Das Echtzeit-Strategiespiel aus China ging hierzulande vor zwei Jahren komplett unter, sei es wegen des fernöstlichen Szenarios oder wegen der hochkarätigen Konkurrenz von **Age of Empires** & Co. **Dragon Throne** wird genau das gleiche Schicksal beschieden sein, denn trotz der Namensänderung handelt es sich im Wesentlichen um das gleiche Spiel. Damals noch innovative Features wie magisch begabte Helden, Versorgungsrouten oder verzweigte Schlachten sind mittlerweile auch bei der Konkurrenz zu finden, die drei Kampagnen ähneln sich wie ein Ei dem anderen und technisch ist **Dragon Throne** ein schlechter Witz. Nicht mal der Preis von 30 Euro wird Käufer locken können. RÜDIGER STEILE



TRAUERSPIEL. Grafisch ist Dragon Throne wirklich hoffnungslos veraltet.

TESTURTEIL DRAGON THRONE

ENTWICKLER	ANBIETER
Object Software	Modern Games

PREIS	TERMIN
Ca. € 29,-	Erhältlich

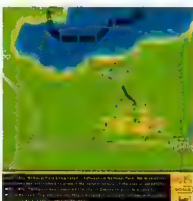
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Englisch

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	ATMOSPHÄRE	SPIELEDISEIN	MEHRSPIELER
39%	40%	40%	62%	53%	38%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF EMPIRES** oder **THREE KINGDOMS** mochten.

Rails Across America

Der Name ist Programm: In **Rails Across America** spinnen Sie zwischen 1870 und 2020 als Eisenbahnbaron ein Schienennetz über Kanada und die USA. Sie bauen oder ersteigern neue Strecken, erweitern die Abschnitte mit Nebengleisen und Signalen und kaufen Lokomotiven für Güter- und Personenzüge. Auf Wunsch kümmern sich Manager automatisch um einzelne Abschnitte, während Sie sich der Erschließung neuer Wege widmen. Bis zu sieben computergesteuerte oder menschliche Konkurrenten machen Ihnen das Leben schwer. Sie können sich mit zufällig verteilten Ereigniskarten wehren, etwa Streiks provozieren. Wären die Finanzen nicht so undurchsichtig, würde **RAA** deutlich mehr Spaß machen. RÜDIGER STEILE



LUKRATIV. Rund um die Great Lakes lässt sich viel allem mit Güterzügen viel Geld verdienen.

TESTURTEIL RAILS ACROSS AMERICA

ENTWICKLER	ANBIETER
Plying Lab	Modern Games

PREIS	TERMIN
Ca. € 18,-	14.05.2003

USK	SPRACHE
Ohne	Deutsch

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	ATMOSPHÄRE	SPIELEDISEIN	MEHRSPIELER
44%	38%	62%	32%	58%	40%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RAILROAD TYCOON 2** oder **MS TRAIN SIMULATOR** mochten.

Handy-Power!

BESTELLNUMMERN
01900 - 662681

Farbige XXXL PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay!

50007	50011	50013
50005	50012	50006
50001	50009	50004
50008	50003	50002
50023	50024	50018

DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia 3310, 10.3410, 5210, 5510

85000	85500	85112
85502	85504	85503
85509	85503	85511
85515	85511	85500

XXXL PIX für Siemens & Alcatel!

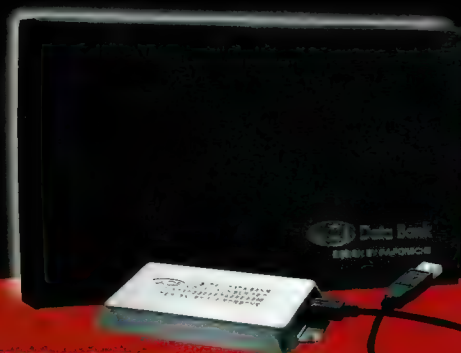
Siemens M50, M70, M45, C45, S45, S40, S40i, Alcatel OT 511, OT 512, OT 513, OT 515, OT 516, OT 517, OT 518, OT 519, OT 520, OT 521, OT 522, OT 523, OT 524, OT 525, OT 526, OT 527, OT 528, OT 529, OT 530, OT 531, OT 532, OT 533, OT 534, OT 535, OT 536, OT 537, OT 538, OT 539, OT 540, OT 541, OT 542, OT 543, OT 544, OT 545, OT 546, OT 547, OT 548, OT 549, OT 550, OT 551, OT 552, OT 553, OT 554, OT 555, OT 556, OT 557, OT 558, OT 559, OT 560, OT 561, OT 562, OT 563, OT 564, OT 565, OT 566, OT 567, OT 568, OT 569, OT 570, OT 571, OT 572, OT 573, OT 574, OT 575, OT 576, OT 577, OT 578, OT 579, OT 580, OT 581, OT 582, OT 583, OT 584, OT 585, OT 586, OT 587, OT 588, OT 589, OT 590, OT 591, OT 592, OT 593, OT 594, OT 595, OT 596, OT 597, OT 598, OT 599, OT 600, OT 601, OT 602, OT 603, OT 604, OT 605, OT 606, OT 607, OT 608, OT 609, OT 610, OT 611, OT 612, OT 613, OT 614, OT 615, OT 616, OT 617, OT 618, OT 619, OT 620, OT 621, OT 622, OT 623, OT 624, OT 625, OT 626, OT 627, OT 628, OT 629, OT 630, OT 631, OT 632, OT 633, OT 634, OT 635, OT 636, OT 637, OT 638, OT 639, OT 640, OT 641, OT 642, OT 643, OT 644, OT 645, OT 646, OT 647, OT 648, OT 649, OT 650, OT 651, OT 652, OT 653, OT 654, OT 655, OT 656, OT 657, OT 658, OT 659, OT 660, OT 661, OT 662, OT 663, OT 664, OT 665, OT 666, OT 667, OT 668, OT 669, OT 670, OT 671, OT 672, OT 673, OT 674, OT 675, OT 676, OT 677, OT 678, OT 679, OT 680, OT 681, OT 682, OT 683, OT 684, OT 685, OT 686, OT 687, OT 688, OT 689, OT 690, OT 691, OT 692, OT 693, OT 694, OT 695, OT 696, OT 697, OT 698, OT 699, OT 700, OT 701, OT 702, OT 703, OT 704, OT 705, OT 706, OT 707, OT 708, OT 709, OT 710, OT 711, OT 712, OT 713, OT 714, OT 715, OT 716, OT 717, OT 718, OT 719, OT 720, OT 721, OT 722, OT 723, OT 724, OT 725, OT 726, OT 727, OT 728, OT 729, OT 730, OT 731, OT 732, OT 733, OT 734, OT 735, OT 736, OT 737, OT 738, OT 739, OT 740, OT 741, OT 742, OT 743, OT 744, OT 745, OT 746, OT 747, OT 748, OT 749, OT 750, OT 751, OT 752, OT 753, OT 754, OT 755, OT 756, OT 757, OT 758, OT 759, OT 760, OT 761, OT 762, OT 763, OT 764, OT 765, OT 766, OT 767, OT 768, OT 769, OT 770, OT 771, OT 772, OT 773, OT 774, OT 775, OT 776, OT 777, OT 778, OT 779, OT 780, OT 781, OT 782, OT 783, OT 784, OT 785, OT 786, OT 787, OT 788, OT 789, OT 790, OT 791, OT 792, OT 793, OT 794, OT 795, OT 796, OT 797, OT 798, OT 799, OT 800, OT 801, OT 802, OT 803, OT 804, OT 805, OT 806, OT 807, OT 808, OT 809, OT 810, OT 811, OT 812, OT 813, OT 814, OT 815, OT 816, OT 817, OT 818, OT 819, OT 820, OT 821, OT 822, OT 823, OT 824, OT 825, OT 826, OT 827, OT 828, OT 829, OT 830, OT 831, OT 832, OT 833, OT 834, OT 835, OT 836, OT 837, OT 838, OT 839, OT 840, OT 841, OT 842, OT 843, OT 844, OT 845, OT 846, OT 847, OT 848, OT 849, OT 850, OT 851, OT 852, OT 853, OT 854, OT 855, OT 856, OT 857, OT 858, OT 859, OT 860, OT 861, OT 862, OT 863, OT 864, OT 865, OT 866, OT 867, OT 868, OT 869, OT 870, OT 871, OT 872, OT 873, OT 874, OT 875, OT 876, OT 877, OT 878, OT 879, OT 880, OT 881, OT 882, OT 883, OT 884, OT 885, OT 886, OT 887, OT 888, OT 889, OT 890, OT 891, OT 892, OT 893, OT 894, OT 895, OT 896, OT 897, OT 898, OT 899, OT 900, OT 901, OT 902, OT 903, OT 904, OT 905, OT 906, OT 907, OT 908, OT 909, OT 910, OT 911, OT 912, OT 913, OT 914, OT 915, OT 916, OT 917, OT 918, OT 919, OT 920, OT 921, OT 922, OT 923, OT 924, OT 925, OT 926, OT 927, OT 928, OT 929, OT 930, OT 931, OT 932, OT 933, OT 934, OT 935, OT 936, OT 937, OT 938, OT 939, OT 940, OT 941, OT 942, OT 943, OT 944, OT 945, OT 946, OT 947, OT 948, OT 949, OT 950, OT 951, OT 952, OT 953, OT 954, OT 955, OT 956, OT 957, OT 958, OT 959, OT 960, OT 961, OT 962, OT 963, OT 964, OT 965, OT 966, OT 967, OT 968, OT 969, OT 970, OT 971, OT 972, OT 973, OT 974, OT 975, OT 976, OT 977, OT 978, OT 979, OT 980, OT 981, OT 982, OT 983, OT 984, OT 985, OT 986, OT 987, OT 988, OT 989, OT 990, OT 991, OT 992, OT 993, OT 994, OT 995, OT 996, OT 997, OT 998, OT 999, OT 1000, OT 1001, OT 1002, OT 1003, OT 1004, OT 1005, OT 1006, OT 1007, OT 1008, OT 1009, OT 1010, OT 1011, OT 1012, OT 1013, OT 1014, OT 1015, OT 1016, OT 1017, OT 1018, OT 1019, OT 1020, OT 1021, OT 1022, OT 1023, OT 1024, OT 1025, OT 1026, OT 1027, OT 1028, OT 1029, OT 1030, OT 1031, OT 1032, OT 1033, OT 1034, OT 1035, OT 1036, OT 1037, OT 1038, OT 1039, OT 1040, OT 1041, OT 1042, OT 1043, OT 1044, OT 1045, OT 1046, OT 1047, OT 1048, OT 1049, OT 1050, OT 1051, OT 1052, OT 1053, OT 1054, OT 1055, OT 1056, OT 1057, OT 1058, OT 1059, OT 1060, OT 1061, OT 1062, OT 1063, OT 1064, OT 1065, OT 1066, OT 1067, OT 1068, OT 1069, OT 1070, OT 1071, OT 1072, OT 1073, OT 1074, OT 1075, OT 1076, OT 1077, OT 1078, OT 1079, OT 1080, OT 1081, OT 1082, OT 1083, OT 1084, OT 1085, OT 1086, OT 1087, OT 1088, OT 1089, OT 1090, OT 1091, OT 1092, OT 1093, OT 1094, OT 1095, OT 1096, OT 1097, OT 1098, OT 1099, OT 1100, OT 1101, OT 1102, OT 1103, OT 1104, OT 1105, OT 1106, OT 1107, OT 1108, OT 1109, OT 1110, OT 1111, OT 1112, OT 1113, OT 1114, OT 1115, OT 1116, OT 1117, OT 1118, OT 1119, OT 1120, OT 1121, OT 1122, OT 1123, OT 1124, OT 1125, OT 1126, OT 1127, OT 1128, OT 1129, OT 1130, OT 1131, OT 1132, OT 1133, OT 1134, OT 1135, OT 1136, OT 1137, OT 1138, OT 1139, OT 1140, OT 1141, OT 1142, OT 1143, OT 1144, OT 1145, OT 1146, OT 1147, OT 1148, OT 1149, OT 1150, OT 1151, OT 1152, OT 1153, OT 1154, OT 1155, OT 1156, OT 1157, OT 1158, OT 1159, OT 1160, OT 1161, OT 1162, OT 1163, OT 1164, OT 1165, OT 1166, OT 1167, OT 1168, OT 1169, OT 1170, OT 1171, OT 1172, OT 1173, OT 1174, OT 1175, OT 1176, OT 1177, OT 1178, OT 1179, OT 1180, OT 1181, OT 1182, OT 1183, OT 1184, OT 1185, OT 1186, OT 1187, OT 1188, OT 1189, OT 1190, OT 1191, OT 1192, OT 1193, OT 1194, OT 1195, OT 1196, OT 1197, OT 1198, OT 1199, OT 1200, OT 1201, OT 1202, OT 1203, OT 1204, OT 1205, OT 1206, OT 1207, OT 1208, OT 1209, OT 1210, OT 1211, OT 1212, OT 1213, OT 1214, OT 1215, OT 1216, OT 1217, OT 1218, OT 1219, OT 1220, OT 1221, OT 1222, OT 1223, OT 1224, OT 1225, OT 1226, OT 1227, OT 1228, OT 1229, OT 1230, OT 1231, OT 1232, OT 1233, OT 1234, OT 1235, OT 1236, OT 1237, OT 1238, OT 1239, OT 1240, OT 1241, OT 1242, OT 1243, OT 1244, OT 1245, OT 1246, OT 1247, OT 1248, OT 1249, OT 1250, OT 1251, OT 1252, OT 1253, OT 1254, OT 1255, OT 1256, OT 1257, OT 1258, OT 1259, OT 1260, OT 1261, OT 1262, OT 1263, OT 1264, OT 1265, OT 1266, OT 1267, OT 1268, OT 1269, OT 1270, OT 1271, OT 1272, OT 1273, OT 1274, OT 1275, OT 1276, OT 1277, OT 1278, OT 1279, OT 1280, OT 1281, OT 1282, OT 1283, OT 1284, OT 1285, OT 1286, OT 1287, OT 1288, OT 1289, OT 1290, OT 1291, OT 1292, OT 1293, OT 1294, OT 1295, OT 1296, OT 1297, OT 1298, OT 1299, OT 1300, OT 1301, OT 1302, OT 1303, OT 1304, OT 1305, OT 1306, OT 1307, OT 1308, OT 1309, OT 1310, OT 1311, OT 1312, OT 1313, OT 1314, OT 1315, OT 1316, OT 1317, OT 1318, OT 1319, OT 1320, OT 1321, OT 1322, OT 1323, OT 1324, OT 1325, OT 1326, OT 1327, OT 1328, OT 1329, OT 1330, OT 1331, OT 1332, OT 1333, OT 1334, OT 1335, OT 1336, OT 1337, OT 1338, OT 1339, OT 1340, OT 1341, OT 1342, OT 1343, OT 1344, OT 1345, OT 1346, OT 1347, OT 1348, OT 1349, OT 1350, OT 1351, OT 1352, OT 1353, OT 1354, OT 1355, OT 1356, OT 1357, OT 1358, OT 1359, OT 1360, OT 1361, OT 1362, OT 1363, OT 1364, OT 1365, OT 1366, OT 1367, OT 1368, OT 1369, OT 1370, OT 1371, OT 1372, OT 1373, OT 1374, OT 1375, OT 1376, OT 1377, OT 1378, OT 1379, OT 1380, OT 1381, OT 1382, OT 1383, OT 1384, OT 1385, OT 1386, OT 1387, OT 1388, OT 1389, OT 1390, OT 1391, OT 1392, OT 1393, OT 1394, OT 1395, OT 1396, OT 1397, OT 1398, OT 1399, OT 1400, OT 1401, OT 1402, OT 1403, OT 1404, OT 1405, OT 1406, OT 1407, OT 1408, OT 1409, OT 1410, OT 1411, OT 1412, OT 1413, OT 1414, OT 1415, OT 1416, OT 1417, OT 1418, OT 1419, OT 1420, OT 1421, OT 1422, OT 1423, OT 1424, OT 1425, OT 1426, OT 1427, OT 1428, OT 1429, OT 1430, OT 1431, OT 1432, OT 1433, OT 1434, OT 1435, OT 1436, OT 1437, OT 1438, OT 1439, OT 1440, OT 1441, OT 1442, OT 1443, OT 1444, OT 1445, OT 1446, OT 1447, OT 1448, OT 1449, OT 1450, OT 1451, OT 1452, OT 1453, OT 1454, OT 1455, OT 1456, OT 1457, OT 1458, OT 1459, OT 1460, OT 1461, OT 1462, OT 1463, OT 1464, OT 1465, OT 1466, OT 1467, OT 1468, OT 1469, OT 1470, OT 1471, OT 1472, OT 1473, OT 1474, OT 1475, OT 1476, OT 1477, OT 1478, OT 1479, OT 1480, OT 1481, OT 1482, OT 1483, OT 1484, OT 1485, OT 1486, OT 1487, OT 1488, OT 1489, OT 1490, OT 1491, OT 1492, OT 1493, OT 1494, OT 1495, OT 1496, OT 1497, OT 1498, OT 1499, OT 1500, OT 1501, OT 1502, OT 1503, OT 1504, OT 1505, OT 1506, OT 1507, OT 1508, OT 1509, OT 1510, OT 1511, OT 1512, OT 1513, OT 1514, OT 1515, OT 1516, OT 1517, OT 1518, OT 1519, OT 1520, OT 1521, OT 1522, OT 1523, OT 1524, OT 1525, OT 1526, OT 1527, OT 1528, OT 1529, OT 1530, OT 1531, OT 1532, OT 1533, OT 1534, OT 1535, OT 1536, OT 1537, OT 1538, OT 1539, OT 1540, OT 1541, OT 1542, OT 1543, OT 1544, OT 1545, OT 1546, OT 1547, OT 1548, OT 1549, OT 1550, OT 1551, OT 1552, OT 1553, OT 1554, OT 1555, OT 1556, OT 1557, OT 1558, OT 1559, OT 1560, OT 1561, OT 1562, OT 1563, OT 1564, OT 1565, OT 1566, OT 1567, OT 1568, OT 1569, OT 1570, OT 1571, OT 1572, OT 1573, OT 1574, OT 1575, OT 1576, OT 1577, OT 1578, OT 1579, OT 1580, OT 1581, OT 1582, OT 1583, OT 1584, OT 1585, OT 1586, OT 1587, OT 1588, OT 1589, OT 1590, OT 1591, OT 1592, OT 1593, OT 1594, OT 1595, OT 1596, OT 1597, OT 1598, OT 1599, OT 1600, OT 1601, OT 1602, OT 1603, OT 1604, OT 1605, OT 1606, OT 1607, OT 1608, OT 1609, OT 1610, OT 1611, OT 1612, OT 1613, OT 1614, OT 1615, OT 1616, OT 1617, OT 1618, OT 1619, OT 1620, OT 1621, OT 1622, OT 1623, OT 1624, OT 1625, OT 1626, OT 1627, OT 1628, OT 1629, OT 1630, OT 1631, OT 1632, OT 1633, OT 1634, OT 1635, OT 1636, OT 1637, OT 1638, OT 1639, OT 1640, OT 1641, OT 1642, OT 1643, OT 1644, OT 1645, OT 1646, OT 1647, OT 1648, OT 1649, OT 1650, OT 1651, OT 1652, OT 1653, OT 1654, OT 1655, OT 1656, OT 1657, OT 1658, OT 1659, OT 1660, OT 1661, OT 1662, OT 1663, OT 1664, OT 1665, OT 1666, OT 1667, OT 1668, OT 1669, OT 1670, OT 1671, OT 1672, OT 1673, OT 1674, OT 1675, OT 1676, OT 1677, OT 1678, OT 1679, OT 1680, OT 1681, OT 1682, OT 1683, OT 1684, OT 1685, OT 1686, OT 1687, OT 1688, OT 1689, OT 1690, OT 1691, OT 1692, OT 1693, OT 1694, OT 1695, OT 1696, OT 1697, OT 1698, OT 1699, OT 1700, OT 1701, OT 1702, OT 1703, OT 1704, OT 1705, OT 1706, OT 1707, OT 1708, OT 1709, OT 1710, OT 1711, OT 1712, OT 1713, OT 1714, OT 1715, OT 1716, OT 1717, OT 1718, OT 1719, OT 1720, OT 1721, OT 1722, OT 1723, OT 1724, OT 1725, OT 1726, OT 1727, OT 1728, OT 1729, OT 1730, OT 1731, OT 1732, OT 1733, OT 1734, OT 1735, OT 1736, OT 1737, OT 1738, OT 1739, OT 1740, OT 1741, OT 1742, OT 1743, OT 1744, OT 1745, OT 1746, OT 1747, OT 1748, OT 1749, OT 1750, OT 1751, OT 1752, OT 1753, OT 1754, OT 1755, OT 1756, OT 1757, OT 1758, OT 1759, OT 1760, OT 1761, OT 1762, OT 1763, OT 1764, OT 1765, OT 1766, OT 1767, OT 1768, OT 1769, OT 1770, OT 1771, OT 1772, OT 1773, OT 1774, OT 1775, OT 1776, OT 1777, OT 1778, OT 1779, OT 1780, OT 1781, OT 1782, OT 1783, OT 1784, OT 1785, OT 1786, OT 1787, OT 1788, OT 1789, OT 1790, OT 1791, OT 1792, OT 1793, OT 1794, OT 1795, OT 1796, OT 1797, OT 1798, OT 1799, OT 1800, OT 1801, OT 1802, OT 1803, OT 1804, OT 1805, OT 1806, OT 1807, OT 1808, OT 1809, OT 1810, OT 1811, OT 1812, OT 1813, OT 1814, OT 1815, OT 1816, OT 1817, OT 1818, OT 1819, OT 1820, OT 1821, OT 1822, OT 1823, OT 1824, OT 1825, OT 1826, OT 1827, OT 1828, OT 1829, OT 1830, OT 1831, OT 1832, OT 1833, OT 1834, OT 1835, OT 1836, OT 1837, OT 1838, OT 1839, OT 1840, OT 1841, OT 1842, OT 1843, OT 1844, OT 1845, OT 1846, OT 1847, OT 1848, OT 1849, OT 1850, OT 1851, OT 1852, OT 1853, OT 1854, OT 1855, OT 1856, OT 1857, OT 1858, OT 1859, OT 1860, OT 1861, OT 1862, OT 1863, OT 1864, OT 1865, OT 1866, OT 1867, OT 1868, OT 1869, OT 1870, OT 1871, OT 1872, OT 1873, OT 1874, OT 1875, OT 1876, OT 1877, OT 1878, OT 1879, OT 1880, OT 1881, OT 1882, OT 1883, OT 1884, OT 1885, OT 1886, OT 1887, OT 1888, OT 1889, OT 1890, OT 1891, OT 1892, OT 1893, OT 1894, OT 1895, OT 1896, OT 1897, OT 1898, OT 1899, OT 1900, OT 1901, OT 1902, OT 1903, OT 1904, OT 1905, OT 1906, OT 1907, OT 1908, OT 1909, OT 1910, OT 1911, OT 1912, OT 1913, OT 1914, OT 1915, OT 1916, OT 1917, OT 1918, OT 1919, OT 1920, OT 1921, OT 1922, OT 1923, OT 1924, OT 1925, OT 1926, OT 1927, OT 1928, OT 1929, OT 1930, OT 1931, OT 1932, OT 1933, OT 1934, OT 1935, OT 1936, OT 1937, OT 1938, OT 1939, OT 1940, OT 1941, OT 1942, OT 1943, OT 1944, OT 1945, OT 1946, OT 1947, OT 1948, OT 1949, OT 1950, OT 1951, OT 1952, OT 1953, OT 1954, OT 1955, OT 1956, OT 1957, OT 1958, OT 1959, OT 1960, OT 1961, OT 1962, OT 1963, OT 1964, OT 1965, OT 1966, OT 1967, OT 1968, OT 1969, OT 1970, OT 1971, OT 1972, OT 1973, OT 1974, OT 1975, OT 1976, OT 1977, OT 1978, OT 1979, OT 1980, OT 1981, OT 1982, OT 1983, OT 1984, OT 1985, OT 1986, OT 1987, OT 1988, OT 1989, OT 1990, OT 1991, OT 1992, OT 1993, OT 1994, OT 1995, OT 1996, OT 1997, OT 1998, OT 1999, OT 2000, OT 2001, OT 2002, OT 2003, OT 2004, OT 2005, OT 2006, OT 2007, OT 2008, OT 2009, OT 2010, OT 2011, OT 2012, OT



LEISTUNGSHAMMER

LACIE

SAMSUNG



5 GB Data Bank

- äußerst kompaktes Magnesium-Design
- kein externes Netzteil erforderlich
- FireWire- und USB 2.0-Schnittstelle
- Integrierte Silikon-Stoßdämpfung
- Schutzklappe deckt die Anschlüsse ab
- 111x63x13 mm, Gewicht 125g



Samsung 80 GB HDD

- 3,5" Festplatte, 7200 rpm
- High Speed DSP Based Architecture
- Ultra DMA 100 Anschluss
- 8,9ms Zugriffszeit
- S.M.A.R.T. Kompatibel
- ImpactGuard (TM)
- NoiseGuard (TM)

Jetzt im Fachhandel!

www.FirstWISE.com

First WISE
MEDIA

ACTION



Raven Shield

Spännender geht's nicht: Mit **Raven Shield** ist Red Storm und Ubi Soft der bislang beste **Rainbow Six**-Titel gelungen, so die einhellige Meinung nahezu aller Fans der Taktik-Shooter-Serie. Besonders das überarbeitete Teammanagement, die einfachere Planungsphase und die verbesserte Grafik stoßen auf positive Resonanz. Mit dem neuen Patch

auf Version 1.1 dürften auch die häufig beklagten Probleme im Mehrspieler-Modus behoben sein, wodurch dem Teamplay-Spaß auch nach der etwas kurzen Kampagne nichts mehr im Wege steht. Vor allem muss man sich dann nicht mit den gelegentlich peniblen Ausrutschern der computergesteuerten Milstreiter rumärgern.

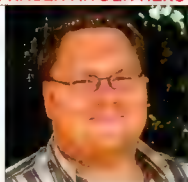
FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Einige Online-Händler bieten jetzt schon ein **Raven Shield**-Add-on an – als Erscheinungstermin wird der 8. Juli genannt. Wie kommt's?

Karsten Lehmann: „Von uns kommt dieses Datum nicht. Eigentlich muss das die entsprechenden Online-Shops fragen, die den 'Arbeits' in das Sortiment 'aufnehmen'. Unseres Wissens kursierte das Ganze zuerst bei einem US-Händler.“

PC Games: Der **Raven Shield**-Multiplayer-Modus ist recht beliebt und ihr habt bereits 26 Server als Unterstützung angeboten. Wollt ihr noch mehr unternehmen, um die Community-Aktivität anzukurbeln?

Lehmann: „Der Mehrspieler- und Community-Service ist ein ganz wesentlicher Punkt. Geplant ist, mit dem nächsten Update auch Support für Linux-Server zu bieten. Zudem beteiligen wir uns bei der NGL und ihrer LAN-Party-Serie. Hier werden wir die offiziellen **Raven Shield**-Meisterschaften starten, bei deren Finale der Gewinnerteam rund 9.000 Euro Preisgeld erwartet. Außerdem wird es vom Entwicklerteam neue erstellte Multiplayer-Maps geben, die wir kostenlos anbieten.“



KARSTEN LEHMANN, PR-Manager bei Ubi Soft.

PC Games: Wann gibt es einen Patch, der die etwas missratene KI aufbessert?

Lehmann: „Unseres Erachtens ist die KI sehr gut. Entsprechend war in den Reviews hierzu kaum was zu lesen und selbst im PC-Games-Test wurde der enorme Spielspaß hervorgehoben. Von „missraten“ kann also nicht die Rede sein. Das muss man klar relativieren.“

PC Games: Warum ist es nicht möglich, selbst **Rainbow**-Kämpfer zu erstellen oder zumindest die vorhandenen zu editieren?

Lehmann: „Die Teammitglieder im Spiel sind ganz ausgewogen kreiert und aufeinander abgestimmt worden. Eigene Edits und Kreationen würden das Balanceing komplett durcheinander bringen. „Übersolden“ gibt es in Mystery-Serien à la **Akte X** – in einem Taktik-Shooter kommt das nicht so gut.“

PC Games: Wollt ihr bei **Raven Shield** ähnlich auf Anregungen der Online-Gemeinde eingehen, wie es bei **Counter-Strike** geschieht, also mit häufigen Patches am Balanceing feilen etc.?

Lehmann: „Wie gesagt, der Gamer-Support ist uns sehr wichtig. Seit dem Release der Multiplayer-Demo haben wir auf das Feedback der Community gehört und wir werden das auch weiterhin stets tun. Bei allen geplanten Aktionen wägen wir allerdings sorgfältig ab, um die Grundidee der **Rainbow Six**-Reihe und die besondere Atmosphäre der Serie nicht zu verlieren. Nicht jeder im Forum gekaufter Vorschlag entspricht der Meinung der breiten Community. Daher wird das Gameplay wohl nie CS-like werden. Allerdings können sich Fans mithilfe des Editors eigene Modifikationen basteln.“

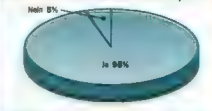
So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulinoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spreiwerk, Effekte)	2
KLANG	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	2-
Soundeffekte	2+

SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einzigartigkeit/Individualität	3
Innovationen	2-
Langlebige Motivation	2-
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie **Raven Shield** weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Atemberaubende Atmosphäre
- 2. Realitätsnähe
- 3. Intuitive Steuerung
- 4. Vereinfachte Planungsphase
- 5. Kurzweiliger Mehrspieler-Modus
- 1. Für Anfänger zu schwer
- 2. Level zu eckig und eintönig texturiert
- 3. Durchschnitts KI
- 4. Recht kurzer Einzelspieler-Part
- 5. CD-Key-Probleme im Mehrspieler-Modus

Die Meinung der PC-Games-Leser:

SEVERIN GLÜCKE, Schüler aus Dornstadt: „Das Spiel hat mich von der ersten Minute an begeistert. Zwar habe ich wegen der hohen Hardware-Anforderungen die Details beurteilen müssen, aber das Gameplay ist perfekt. Sowohl die KI als auch die Waffen sind gut ausbalanciert und die vielen MP-Modi haben die Spieldauer sehr an.“

MARCEL KÜSTER, Schüler aus Northeim: „Das Spiel ist zu schwer. Schon in der ersten Mission wird man vom Auslasten der eigenen Leute total überfordert. Wobei soll ich denn wissen, ob eine MP oder eine AK besser für diese Mission wäre? Man nimmt so viele immer das gespielte Profil, da es mindestens 30 Minuten dauert, eine eigene Route zu planen.“

PETER RAKOVSKY JR., Student aus Zwenchtorf (Ü): „Man fühlt sich ab der ersten Mission wie ein echtes Mitglied einer Anti-Terrorinheit, die auf der ganzen Welt agiert. Der einzig echte Kritikpunkt am Spiel ist die KI der eigenen Teammitglieder, welche sich manchmal von den Terroristen geradezu absetzen lassen. Aber da können die Multiplayer-Parteien Abhilfe schaffen.“

MARKE ERZ, Fachinformatiker aus Neuss: „Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem Taktik und ein gut durchdachter Plan überlebenswichtig sind. Genau das macht **Raven Shield** aus und hebt es von den anderen Taktik-Shootern ab. Der Planungschat gefällt mir besonders gut. Die Grafik im Spiel hätte aber besser umgesetzt werden können (zum Beispiel Fahrzeuge).“

Sam, der Waffenengarts.
Flynn's treuer Gefährte ist
immer für einen locken-
hocken Spruch gut.

**Eve, die Ex-Wissenschaft-
lerin.** Wirkt harmlos,
kann aber erstaunlich gut
mit Waffen umgehen.

Flynn Haskell, der Rebel.
Sieht ein wenig aus wie
Rapper Eminem und ist die
Hauptfigur in Devastation.



Devastation

Die Erde im Jahr 2075: Konzerne haben die Regierungen abgelöst und unterdrücken die Menschen. **Und wie immer organisiert sich Widerstand.**

Lohnt sich eine teure Krankenversicherung, wenn man sich beliebig oft klonen lassen kann? Diese Frage stellt sich auch Flynn Haskell, Widerstandskämpfer und Ihr Alter Ego im Ego-Shooter **Devastation**. Denn dank fortschrittlicher Klontechnologie ist der Tod für Flynn und seine kleine Rebellen-Truppe kein Problem mehr. Stolpert jemand bei einem Einsatz in eine Kugel, wird einfach die Klonmaschine angeworfen und Sekunden später steht der Verstorbene wieder auf der Matte. Auf diese Weise haben die Revoluzzer eine echte Chance gegen die militärische Übermacht der Großkonzerne, die im Jahr 2075 die Erde kon-

trollieren und die Bevölkerung versklaven. Klingt hanebüchen? Sicher, aber die Story über den Kampf einer Widerstandsgruppe gegen die Unterdrückung ist in **Devastation** eher Nebensache.

Ballern um des Ballerns willen

Viel mehr als rauchende Colts, umherfliegende Patronenhülsen und meterlange Mündungsfeuer sollten Sie in der Einzelspieler-Kampagne von **Devastation** nicht erwarten. In den 22 Solo-Levels steht Ihnen ein 29-teiliges Set aus Schrotflinten, Maschinengewehren, Pistolen, Granaten, Samurai-Schwert und Holzbalken zur Verfügung. Zu den großkalibrigen Bleispuckern

gehört neben einer sperrigen Gatling Gun das betagte M60-Maschinengewehr. Klein, aber durchschlagskräftig ist auch eine Handtaschen-Gatling-Gun. Tierfreunden dürfte die fernsteuerbare Ratte missfallen, mit der Sie Feinde ausspionieren. Per Mini-Sprengsatz schicken Sie die Wachen dann auch gleich ins Reich der Träume. Wem das alles nicht reicht, der kann Stühle, Bierkisten oder Flaschen als kostengünstige Betäubungsmittel zweckentfremden.

Dumm stirbt gut

Sobald Flynn und sein Team die bereits erwähnte Klontechnologie gegen Mitte des Spiels erbeuten, mutieren die rest-

lichen Missionen der Solo-Kampagne zu einer Art Team-Deathmatch mit computergesteuerten Teamkollegen auf der eigenen und ebenfalls KI-gesteuerten Widersachern auf der anderen Seite. Das läuft dann ungefähr so ab wie in der Solo-Kampagne von **Battlefield 1942**, macht also mäßig Spaß. Damit diese Gefechte nicht ganz im Chaos versinken, können Sie Ihren Mitstreitern über ein simples Menü Befehle wie „Angreifen“, „Verteidigen“, „Folgen“ und „Position halten“ erteilen. Das Problem ist, dass Ihre Teamkollegen oft schon damit überfordert sind, sich einen Weg durch den Level zu suchen. Ihre Anweisungen werden nur manchmal ausgeführt (nachzuprüfen



EIN STARKES TEAM Ihre Teammitglieder greifen gerne ins Geschehen ein. Im Bild links sehen wir Eve, wie sie gleich zwei Gegner aufs Korn nimmt.



SCHWERE JUNGS In den späteren Levels bekommen Sie tatkräftige Unterstützung durch Spezialeinheiten. Im Bild sehen Sie diese schweren Jungs gerade bei einem Straßenkampf.

anhand des Videos auf der DVD) oder gänzlich ignoriert. Die Gegner sind glücklicherweise noch dämlicher als die eigene Truppe und reagieren in vielen Fällen gar nicht auf die Aktionen des Spielers. So stehen sie fast immer teilnahmslos in der Gegend herum, wenn man den Kollegen direkt neben ihnen ausschaltet.

Die Suche nach dem Spaß

Obwohl viele Zwischensequenzen die Geschichte im Spielverlauf vorantreiben, kommt selten Begeisterung oder gar Spannung auf. Das hat mehrere Gründe: Vor den Missionen wird nur ein Tagebucheintrag mit Infos über das nächste Einsatzziel eingeblendet, dadurch startet man den Level schon relativ lustlos. Die Charaktere Ihres Teams wie die Wissenschaftlerin Eve oder

der bärtige Gus bleiben im Laufe der Kampagne genauso farblos wie die Hauptfigur Flynn. Die Folge: Ihre Mitstreiter sind Ihnen spätestens ab Mitte des Spiels völlig egal, weil der Tod dank Klontechnologie keinen Verlust mehr bedeutet. Auch das Missionsdesign geht meist nicht über das Zerstören von Klongeneratoren oder Beschaffen von Sicherheitscodes hinaus. Kein Wunder, dass **Devastation** genau dann seine besten Momente hat, wenn man mal etwas anderes machen darf, als im Dauerfeuer Magazine zu entleeren, – beispielsweise im Level *Asylum*, wo Sie möglichst lautlos aus einem Sanatorium fliehen müssen. Eine weitere interessante, aber halberzig umgesetzte Idee: Sie haben vor Beginn des Spiels die Wahl, im Arcade- oder Simu-

lations-Modus zu spielen. Während **Devastation** im Arcade-Modus ein ganz normaler Ego-Shooter ist, werden Sie im Simulations-Modus durch das Tragen von zu vielen Waffen ausgebremst und können in der Bewegung nicht genau schießen. Im Mehrspieler-Modus steht diese Auswahl auch zur Verfügung, inklusive eines neuen Spielmodus mit dem Namen „Territories“. In diesem gilt es, die Klonanlagen des gegnerischen Teams auszuschalten und die eigenen zu beschützen. Darüber hinaus werden CTF, Deathmatch und Team-Deathmatch angeboten, summa summarum macht das 21 Levels Mehrspieler-Spaß.

Technische Glanzleistung

Technisch liefert **Devastation** das, was man von einem Spiel mit Unreal-Engine erwar-

So spielt sich Devastation

Befehle erteilen, Codes knacken, Klonanlagen ausschalten, Dauerfeuer – hier sind die wichtigsten Merkmale von **Devastation** im Überblick.

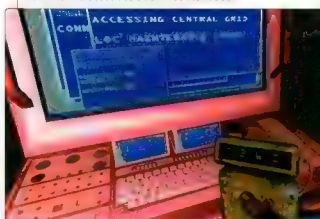
KOMMANDIEREN

Über ein simples Menü geben Sie Ihrem Team Anweisungen wie „Angreifen“, „Folgen“, „Verteidigen“ und „Position halten“.



CODES KNACKEN

Um Sicherheitstüren und Laserbarrieren zu öffnen, müssen Sie vorher die Codes aus einem Rechner klauen.



KLONANLAGEN ZERSTÖREN

Den steten Nachschub an Gegnern können Sie nur unterbrechen, wenn Sie diese Klonanlagen vernichten.



DAUERACTION

In **Devastation** sind hektische Schießereien, Explosionen und herumfliegende Trümmer an der Tagesordnung.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- Ego-Shooter mit kommandierbaren Teammitgliedern
- Lineare Story mit vielen Zwischensequenzen
- Interaktive Umwelt dank toller Spielphysik
- Arcade- oder Simulationsmodus
- Drei Schwierigkeitsgrade
- 22 Solo-Levels, 12 Mehrspieler-Levels
- 29 verschiedene Waffen
- Unreal-Engine & Karma-Physik-Engine

Im Wettbewerb

	Unreal 2	Black Hawk Down	Devastation
GRAFIK	94	83	85
Detailliertheit Spielwelt	99	89	94
Detailliertheit Objekte	93	85	86
Vielfalt der Spielwelt	94	75	80
Animation der Objekte	93	82	84
Effekte	92	88	83
SOUND	91	86	70
Musik	90	87	81
Soundeffekte	92	84	80
Stimmen/Kommentar	75	84	70
STEUERUNG	90	90	90
Bedienung (auf/fort/Navigieren)	90	90	90
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	90
ATMOSPHÄRE	89	67	65
Spannung, Libertäransichten	90	83	80
Realistische, glaubwürdige	89	86	77
Story, Dialoge/Kommentare	88	42	72
Immersion	92	40	81
SPIELEDISIGN	87	78	68
Komplexität/Spielweise	88	69	69
Einzigartigkeit	80	76	70
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	82	71	69
Verhalten der Computergegner	90	64	70
Innovation	86	78	82
MEHRSPIELERMODUS	-	82	76
Abwechslung der Spielmodi	-	85	81
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	85	72
Erweiterungsmöglichkeiten	-	83	70

Pro & Contra

- Sehr detaillierte Außen- und Innenlevels
- Hollywood-Effekte (Explosionen, Soaker etc.)
- Modelle sehen kantig aus
- Flüssiges Wasser, keine Spiegel- oder Glasreflexe
- Dynamische Hintergrundmusik
- Dünne Waffensounds
- Reagiert direkt und präzise
- Interface etwas unübersichtlich
- Viele Zwischensequenzen in den Missionen
- Endzeit-Szenario wird dann das erste Level Levelslogik aufhört, aber gebracht
- Langelei ge'bedrückt von der Missionen
- Charaktere werden nicht vorgespielt
- Arcade-/Simulations-Modus
- Kommandierbare Teammitglieder
- die sich leider oft sehr dumm verhalten
- Mangelhafte KI auch bei den Computergegnern
- Bei e' Anteil viel zu hoch, die Abwechslung fehlt
- Interessante Spielmodi (Territorien)
- Viele Waffen und Levels
- Performance-Probleme im Internet

TEST-AUSGABE: WERTUNG:

PGC 03/03	PGC 05/03	PGC 06/03
92	80	69

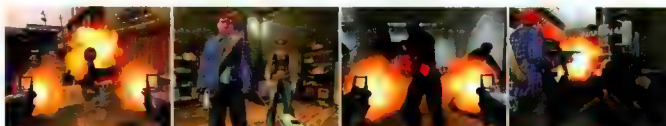
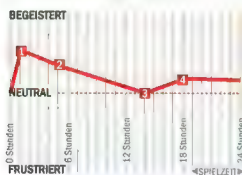
WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Unreal 2, Delta Force, Black Hawk Down
Entwickler:	Digitalto Studios
Vom gleichen Entwickler:	
Publisher:	Ascaron
Adresse des Publishers:	Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh
Telefon des Publishers:	05241 96690
Offizielle Website:	www.devastationgame.com
Website des Publishers:	www.ascaron.de
Website des Entwicklers:	www.digitalto.de
Beste Fansite:	
Telefon-Hotline:	05241-96690 (technische & spielerische Hotline)
Altarempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Ausführliches Handbuch, 1 CD
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Motivationskurve



- 1 Das Intro ist spannend, die ersten Levels erinnern stark an Half-Life (dt.). Da kommt Freude auf
- 2 Viel Ballerei, aber sehr eintönig - da helfen auch die Teammitglieder nicht viel.
- 3 An manchen Stellen wird es unverhältnismäßig schwer, die KI verhält sich zudem recht dumm.
- 4 Der spaßige Mehrspielermodus ist okay und sorgt noch mal für Laune.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? ■ Technisch ungenügend ■ Unzureichend ■ Akzeptabel ■ Optimal

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS	1500	1000	1800	2500	3000
MITTLERE DETAILS	1500	1000	1800	2500	3000
MAXIMALE DETAILS	1500	1000	1800	2500	3000

Das Actionspiel Devastation benötigt für volle Details eine starke CPU. Erst mit zwei Gigahertz und mehr sind bei vollen Details über 40 Bilder pro Sekunde drin. Um die CPU zu entlasten, deaktivieren Sie die aufwendig zu berechnenden Schatten und reduzieren die physikalischen Details im Grafik- und Spiel-Menü. Der Effekt ist groß, denn schon bei mittleren Detail-Einstellungen läuft Devastation rund 20 Prozent schneller. Die komplette Deaktivierung bringt hingegen keinerlei spürbare Verbesserung.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 2	KLASSE 4
GeForce 256 SD/DDR, GeForce 256, GeForce 256 Ultra, NVIDIA GeForce 256, NVIDIA GeForce 256 Ultra, NVIDIA GeForce 256 Ultra, NVIDIA GeForce 256 Ultra		
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 3
Radeon 9500, Radeon 9500 Pro, Radeon 9500 Pro, Radeon 9500 Pro, Radeon 9500 Pro, Radeon 9500 Pro		
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 4
Radeon 9500, Radeon 9500 Pro, Radeon 9500 Pro, Radeon 9500 Pro, Radeon 9500 Pro, Radeon 9500 Pro		

Ab einer GeForce3 kann Devastation mit einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten flüssig gespielt werden. Demzufolge ist die einfachste Tuningmöglichkeit für ältere Grafikkarten wie GeForce2 Ti das Heruntersetzen der Auflösung auf 800x600. Info: Der Versuch, eine GeForce4 Ti-4600 mit 800x600 Bildpunkten und Kartenglättung laufen zu lassen, schlug in zahllosen Versuchen fehl. Weder eine Neustartfunktion noch die Treiberanpassung konnten an dieser ärgerlichen Tatsache etwas ändern.

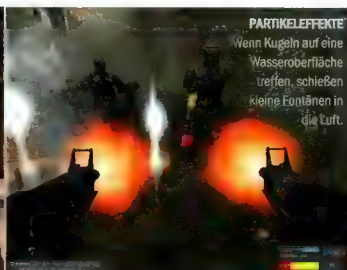
RAM

128 MB
256 MB
512 MB
1024 MB

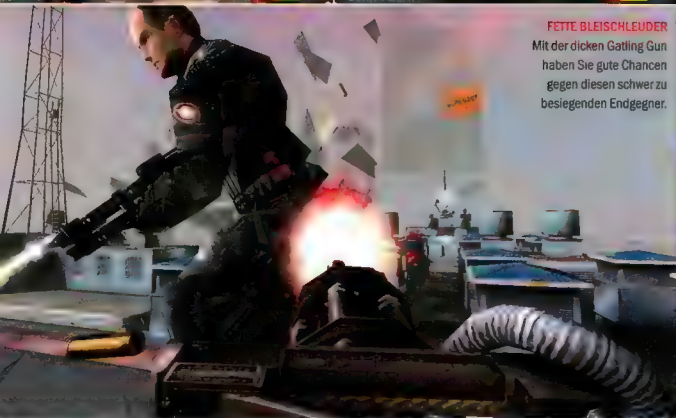
Erst ab 512 MByte RAM sind die Ladezeiten einigermaßen erträglich. Spielen Sie mit weniger Speicher, kommt es während des Spielens auch zu gelegentlichen Rucklern.



INS PRÄMIEN
Die Modellierung der
Modelle wirken schon
mal etwas steif.



PARTIKELEFFEKTE
Wenn Kugeln auf eine
Wasserfläche
treffen, schießen
kleine Fontänen in
die Luft.



FETTE BLEISCHLEUDER
Mit der dicken Gatling Gun
haben Sie gute Chancen
gegen diesen schwer zu
besiegenden Endgegner.

Ab 16 Jahren?

Devastation ist einer der ersten, nach den gesetzlich anerkannten Richtlinien der USK geprüften Ego-Shooter und wurde ab 16 Jahren freigegeben. Allerdings ist im Vergleich zu Konkurrenzprodukten deutlich mehr Blut zu sehen. Kopftreffer oder die Explosion einer Granate resultieren in Blutfontänen, an Levelwänden sieht man nach Treffern ebenfalls große Blutflecken. In der deutlich brutaleren amerikanischen Version werden bei Treffern auch Körperteile abgetrennt, worauf man herzulande aber verzichtet.



HARTE NUSS Die in Schwarz gekleideten Ninjas gehören zu Ihren härtesten Widersachern in Devastation.

ten darf: detaillierte Außen-Levels mit teils hochauflösenden Texturen, alles passend im schäbig grauen, heruntergekommenen Weltuntergangs-Look. Vor allem die dicht bebauten Stadtlevels sehen klasse aus; in den Straßen stapelt sich der Müll, weggeworfene Dosen und Flaschen liegen auf dem Asphalt. Nahezu alle Objekte werden mithilfe der Karma-Physik-Engine physikalisch korrekt animiert: Durch Beschuss explodieren Benzinflaschen, Getränkekeisten und Stühle

fliegen durch die Luft, bunte Lampen und Girlanden zapeln an ihren Stromkabeln, aus Feuerwehrrhydranten schießt eine meterhohe Wasserfontäne in die Luft. Stellt sich nur die Frage: Wozu das alles? Der ganze Augenzauber trägt bis auf ein paar Aha-Momente nichts zum Spiel bei und man hat sich viel zu schnell satt gesehen. Auch der Sound ist insgesamt sehr dünn, viele Waffen klingen wie Spielzeuge. Ein weiteres Manko: Die Charaktere wirken im Vergleich mit anderen ak-

tuellen Shootern reichlich kantig, allerdings wurde hier wohl bewusst mit Polygonen geknauert. Schließlich tummeln sich wesentlich mehr Figuren auf dem Bildschirm als in Unreal 2, wodurch die Berechnung der KI mehr CPU-Power als üblich erfordert. Zusammen mit der aufwendigen Spielphysik und den detaillierten Levels setzt dies einen Prozessor mit über 2 GHz voraus, wenn man mit mehr als 30 fps spielen möchte (siehe Leistungs-Check).

DIRK GOODING

TESTURTEIL DEVASTATION

ENTWICKLER ANBIETER

Digitalto Studios Ascension

PREIS TERMIN

Ca. € 45,- Einblätlich

USK SPRACHE

Ab 16 Jahren Deutsch

ZIELGRUPPE

Fortschrittliche, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD

Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1 Netzwerk: 16

Internet: 16 1 Sp./Packung

TESTCENTRUM

Prozessor in Megahertz:

500 1.000 3.000

Arbeitsspeicher

1 GB 2 GB 4 GB

GRAFIK-Chip-Klassen:

Klasse 1 Klasse 2 Klasse 4

PRO & CONTRA

Tolle Spielphysik

Große Auswahl an Waffen

Detaillierte Levels

Einblätlich Spielverlauf

Dumme KI (Gegner & Team)

GRAFIK

86%

SOUND

100%

STEUERUNG

70%

ATMOSPHERE

65%

SPIELEDISIGN

68%

MEHRSPIELER

76%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie UNREAL 2 oder BLACK HAWK DOWN mochten.

MEINUNG

DIRK GOODING



Fans intelligenter 3D-Action machen um Devastation einen Bogen.

Devastation steckt in der Zwischmühle: Für Solo-Spieler gibt es mit Unreal 2, No One Lives Forever 2 oder Medal of Honor: Allied Assault (dt.) bessere Alternativen. Wer hingegen lieber im LAN oder Internet spielt, bekommt mit Battlefield 1942 und Counter-Strike (dt.) deutlich mehr fürs Geld. Warum also seine Moneten für Digitalto Shooter ausgeben? Die Frage muss jeder für sich selbst beantworten. Wer auf kompromisslose Dauer-Action, detaillierte Endzeit-Gratik und dutzende von Waffen steht, kann problemlos zehn Punkte auf die Wertung aufschlagen und bekommt das volle Brett. Fans von intelligenter 3D-Action machen um Devastation lieber einen großen Bogen, da die Schwächen der KI, ein oft unfairer Schwierigkeitsgrad sowie das eintönige Spieldesign nach kurzer Zeit den Spielspaß vermiesen.

Der Highspeed-Zugang von einem der führenden Internet-Provider!

Jetzt zu 1&1 DSL



Externes DSL-Modem
€ 9,90*
AT-AR 2145E USB

DSL Highspeed-Surfvergnügen!

1&1 Internet.DSL – der Highspeed-Internet-Zugang mit bis zu 768 kbit/s!

Über 400.000 Kunden haben sich schon für DSL mit 1&1 entschieden! Mit extrem hohen Übertragungsraten eröffnet Ihnen 1&1 Internet.DSL die Multimedia-Dimension des Internets: rasanter Bildaufbau, schnelle MP3- und Software-Downloads, Audio- und Videostreaming, aufwändige Grafiken und Animationen, Internet-TV und -Radio und vieles mehr.

Faire Tarife für jeden Anspruch – DSL-Einstieg schon ab 9,90 €*!

Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis. So gibt's bei 1&1 DSL Highspeed-Surfspaß schon für kleines Geld! Und für alle, die noch viel mehr Datenvolumen brauchen, gibt's die 1&1 Flatrate! Mehr dazu im Internet.

Geniale Features inklusive!

1&1 Internet.DSL bietet mehr! Viel Leistung, für die Sie woanders eine Menge Geld bezahlen müssen, sind bei 1&1 inklusive, z. B.

- ✓ 100 MB Power-Homepage!
- ✓ Individuelle .de-Domain!
- ✓ WebsiteCreator zur Gestaltung Ihrer Homepage!
- ✓ 1&1 Kindersicherung!
- ✓ E-Mail vom Feinsten!
- ✓ Unified Messaging mit cleveren SMS-Funktionen!
- ✓ Virenschutz für Ihr E-Mail-Postfach!
- ✓ Virtuelle Festplatte zur Speicherung Ihrer Daten!
- ✓ Vollwertige Online-Backup-Lösung!

DSL komplett aus einer Hand!

T-DSL Anschluss und DSL-Modems bei 1&1 gleich mitbestellen!

Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 Internet.DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG. Den gibt's als Erweiterung zu Ihrem herkömmlichen analogen Telefonanschluss oder zu T-ISDN. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar, und z. B. schon ab 12,99 €** zusätzlich im Monat zu Ihrem T-ISDN-Anschluss. 1&1 kümmert sich gerne um Ihre Anmeldung bei der Deutschen Telekom AG.

Deutsche Telekom Partner

wechseln!



Bis 27. Mai zu 1&1 wechseln!



Gratis dazu!

Festplatte fürs Handgelenk!

DSL-Umsteigerwochen für alle Internet-Nutzer!

Egal ob Sie heute analog oder mit ISDN ins Internet gehen oder den DSL-Zugang eines anderen Anbieters nutzen. Sie erhalten die geniale „Festplatte fürs Handgelenk“ als Willkommensgeschenk gratis dazu!

1&1 DSL-Zeittarife!

Ideal für alle, die wissen, wieviel Zeit sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer“, die nur etwa 40 Stunden online sind, schon für 9,90 €/Monat* ins Highspeed-Internet. Und für alle „Vielsurfer“ ist der 100-Stunden-Tarif die günstige Alternative zur Flatrate.

1&1 Internet.DSL 40 **1&1 Internet.DSL 100** Stunden



Sollten Sie im Monat mal länger als 40 bzw. 100 Stunden surfen, zahlen Sie bei 1&1 nur faire 1,2 Ct pro Minute. So können Sie für wenig Geld alle DSL-Vorteile nutzen!

Always online: 1&1 DSL-Volumentarife!

Ideal für alle, die **permanent online** sein wollen – zum Beispiel um jederzeit über aktuelle News wie Börseninfos, E-Mails und Nachrichten informiert zu sein. Unabhängig von der Online-Zeit zahlen Sie nur das tatsächlich übertragene Datenvolumen.

1&1 Internet.DSL 2 GB **1&1 Internet.DSL 5 GB**

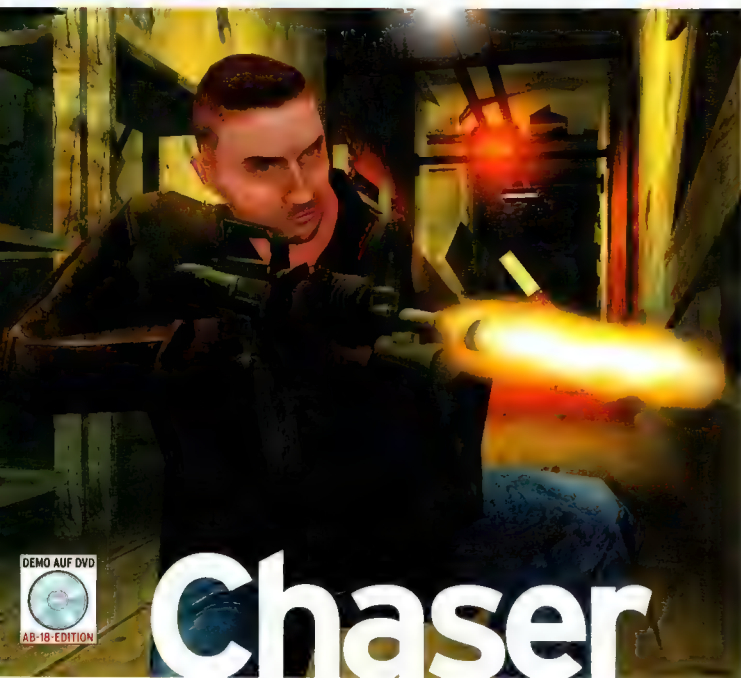


Sollten Sie im Monat mal mehr als 2 GB bzw. 5 GB nutzen, zahlen Sie bei 1&1 für jedes weitere MB nur faire 1,2 Ct.

* 1&1 Internet.DSL ab 9,90 Euro/Monat, jede weitere Minute bzw. MB 1,2 Ct. 3 Monate Mindestvertragslaufzeit. Voraussetzungen ist ein T-DSL-Anschluss der Deutschen Telekom AG, Konditionen siehe **. Modem-Freis nur in Verbindung mit einer Neu anmeldung zu T-DSL und einem 1&1 Internet.DSL-Zugang zu oben genannten Konditionen. Die Uhr gibt's gratis zu jedem neuen 1&1 Internet.DSL-Zugang dazu.
 ** T-DSL gibt es ab 12,99 Euro monatlich zu Ihrem bestehenden T-ISDN Anschluss. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 Euro.
 T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

www.1und1.com/dsl

1&1



Chaser

Wieder Einheitsbrei oder mehr als ein effektreiches
Ballen-Spektakel? Chaser verspricht mit umfangreicher
Story und filmreif geschnittenen Cutscenes

Abwechslung im Shooter-Genre.



NIPPON HOTEL Die Wachen im asiatischen Hotel stellen sich (erfolglos) Chaser in den Weg.

Ganz zu Anfang und in der zweiten Spielhälfte
mischen garstige Horden düstermotivierter
Herren Ihnen das Leben schwer.

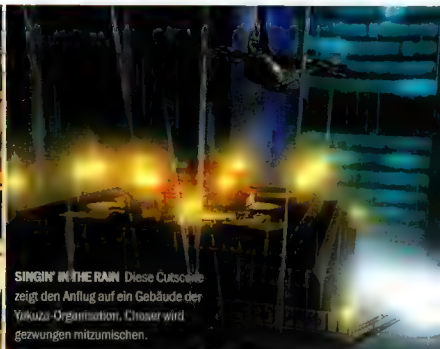


EXPLOSIV Gegen
mehrere Gegner hilft
das Granatwerfer.

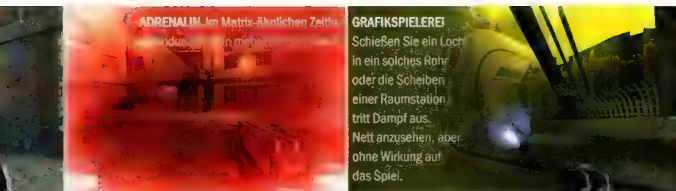
Kennen Sie das beklemmende Gefühl, nach dem Aufwachen nicht zu wissen, wo Sie sind? Ähnlich, nur zehnmal schlimmer, geht es John Chaser: Er kann sich nämlich an rein gar nichts erinnern, als er in einer Raumstation zu Bewusstsein kommt. Kaum wach, wird er auch noch von einer gefährlich ausschauenden Gruppe Bewaffneter gejagt – ohne den leisesten Hauch einer Ahnung, warum. Die Story beginnt altbacken: Mann leidet unter Amnesie und wird von mysteriösen Gestalten verfolgt – klingt wie ein Mix aus Hollywood-Schinken wie *Total Recall* und *Die Bourne Identität*. Leider dürfen Sie auch spielerisch keine Offenbarung erwarten. Chaser ist vor allem ballern und Schalter finden, lediglich in ein paar Missionen werden kurze Schleich-Episoden eingeschoben.

Atmosphäre durch Story

Wenn man bei Ego-Shootern von einer dichten Atmosphäre spricht, meint man damit meist die nervenzerritzende Spannung beim Durchstreifen der



SINGIN' IN THE RAIN Diese Cutscene zeigt den Anflug auf ein Gebäude der Yakuza-Organisation. Chaser wird gezwungen mitzumischen.



Levels, das Zusammenzucken bei jedem verdächtigen Geräusch oder Lichtblitz – kurzum: ein grandioses Spielgefühl. Bei **Chaser** ist das allerdings anders, gestaltet sich das eigentliche Spiel aufgrund des sehr linearen und lieblosen Leveldesigns doch eher langweilig und steril. Zwar gibt es eine Fülle verschiedener Settings (Slums, Raumstation und Hotel im Asien-Stil, um nur einige zu nennen), die oftmals weitläufigen Landschaften sind allerdings viel zu detailarm und wenig abwechslungsreich. Außerdem fehlt es gänzlich an erfrischenden, überraschenden Script-Szenen. So hat man häufig ob der immergleichen Texturen beim Betreten eines neuen Raumes Déjà-vu-Erlebnisse am Stück. Man bleibt kaum an einer Besonderheit kleben, sondern rennt sehr schnell zum nächsten Abschnitt. Demgegenüber stehen üppige Zwischensequenzen. Vor und nach jeder Mission, teilweise auch mittendrin, wird in gut geschnittenen Kurzfilmen die Story vorangetrieben. Nach dem etwas lahmen Start entwickelt sich die Geschichte

während der frühen Missionen zu einem spannenden Intermezzo aus Verrat, Mord, Habgier und natürlich Chasers Suche nach seiner Vergangenheit.

Easy Going

Noch ein Grund, warum es an markanten Szenen fehlt, ist der meist sehr niedrige Schwierigkeitsgrad – selbst auf „Hard“. Sogar die beiden Quasi-Zwischen-Endgegner im Japan-Hotel – Ogawa und der Rote Drache – sind innerhalb von weniger als einer Minute in die ewigen Jagdgründe verbannt. Die üblichen Wachen, Jäger oder Slum-Gangs sind dagegen einfach nur Kanonenfutter, die es auch zu zehnt kaum schaffen, Ihren Schützling unter die 30 Lebensenergie-Marke zu bringen. Und selbst wenn Sie nach einem größeren Gefecht mal angeschlagen sind, hinterlassen die Gegner doch genügend Medi-Kits, so dass Sie schnell wieder volle Energie haben. Bange Momente, während derer man möglichst unentdeckt nach wenigstens einem Health-Pack sucht, finden sich in **Chaser** nicht. Noch leichter wird es

durch den an sich coolen Adrenalin-Modus, in dem man sich für einen kurzen Moment in Zeitlupe bewegt, da man zum einen genügend Zeit hat, Kugeln auszuweichen und zum anderen selbst gezielte Schüsse anbringen kann.

Optik? Durchschnitt!

Chaser erinnert grafisch stark an den Shooter **Halo**, seien es Kleinigkeiten wie die stark leuchtenden Schalter oder die Level-Architektur, insbesondere in der Raumstation (1. Mission). In Zeiten von **Unreal 2** vermag das dem geneigten Shooter-Spieler nicht mal mehr eine irgendwie positiv geartete Regung zu entlocken. Selbst das Highlight von **Chaser**, die Zwischensequenzen in der Spielgrafik, spielen technisch eher in der zweiten Liga. Die Charaktere sind einfach viel zu klobig animiert und leblos modelliert. Außerdem wirklich gut gelungenen Gesichtern wirkt nichts an den Figuren lebensnah, Science-Fiction- und Ego-Shooter-Fans sollten lieber auf **Elite Force 2** warten.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG

JUSTIN STOLZENBERG



Chaser ist keine Katastrophe ersten Grades, aber da hätte man mehr draus machen können.

Wer braucht Chaser? Chaser fühlt sich an wie ein Abiturzeugnis mit dem Durchschnitt 3,4 – keine Katastrophe ersten Grades, aber da hätte man doch auch mehr draus machen können. Denn Chaser hat seine guten Seiten, die im Action-Genre rar sind, nämlich ordentliche Zwischensequenzen und eine packende Story. Außerdem ist es mit 45 Einheiten im Vergleich zu den meist kurzen Genreliegen ein wahrer Marathon-Titel. Mit einem etwas ausgefallenen Leveldesign wäre schon ein großer Schritt in die richtige Richtung getan, so sollte Chaser nur bei akutem Geld- und Zeitüberfluss nach **Unreal 2**, **Jedi Knight 2**, **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.) und Konsorten angeschafft werden.

TESTURTEIL

CHASER

ENTWICKLER	ANBIETER
Coldfire	Jowood
PREIS	TERMIN
Ca. € 45,-	Mai 2003
USK	SPRACHE
Ab 16 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

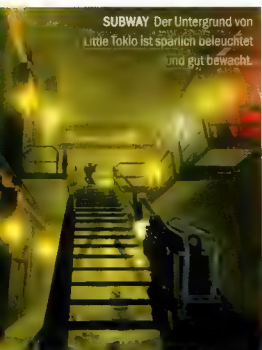
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 16
Internet: 16 1 Sp./Pickup

TESTCENTER
Prozessor: Megahertz
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassen

PRO & KONTRA
□ Spannende Story
□ Lange gut gemachte Cutscenes
□ 45 Level
□ Zu lineares Leveldesign
□ Grafik ohne Highlights

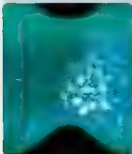
GRAFIK
62%
SOUND
71%
STEUERUNG
75%
ATMOSPHERE
73%
SPIELDESIGN
65%
MEHRSPIELER
73%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UNREAL 2** oder **OPF: BLACK HAWK DOWN** mochten.



Das nervt an Chaser

Chaser ist nicht schlecht – aber aufgrund vieler Kleinigkeiten und Designschwächen eben auch nicht besonders gut. Die drei störendsten Elemente.



Sichtweite gleich null, einzige Orientierungshilfe sind die gelben Lichter. So macht Schattersuche keinen Spaß.



Sogar der Protagonist sieht in den Cutscenes sehr klobig aus. Außerdem wirken die Animationen wenig natürlich.



Umgehen Sie (oft unentschiedlich) eine Auslöserstelle, ist das Wetterkommen unnötig – Frustgefühl!



Red Faction 2



Health Kit Used

SEITENWECHSEL Mal stehen solche Kampfröbter auf Ihrer Abschußliste, dann stechen Sie selbst im Blechanzug.



Volition macht Sie zum Revolutionskämpfer - in einem wenig revolutionären Ego-Shooter.

HANS DAMPF: Ob sich der Herr über seinen polygonarmen Anzug ärgert?

Während der Vorgänger zumindest auf dem Papier mit Innovationen glänzen konnte, liefert **Red Faction 2** nur aufgewärmte Action-Kost. Abermals treten Sie als Freiheitskämpfer gegen einen verbrecherischen Diktator an – bis sich nach dessen Ableben Ihre ehemaligen Kameraden als noch größere Despoten entpuppen. Egal, wer Ihr Erzfeind ist, in **Red Faction 2** wird der Umsturz mit der Waffe in der Hand herbeigeführt. Wenn Sie nicht gerade mit Maschi-

nengewehr, Laserwumme oder Raketenwerfer die Schergen der Unterdrücker in den vorzeitigen Ruhestand schicken, versuchen Sie sich als Panzerrechtschütze, steuern ein U-Boot in unterirdischen Kanälen oder rasen im Hubschrauber durch die Häuserschluchten einer Großstadt. Sie haben kaum einmal Zeit, den Finger vom Feuerknopf zu nehmen. Die Missionsziele – mal sollen Sie Generatoren in die Luft jagen, mal Verbündete unterstützen – sind Nebensache, eigent-

lich geht es schlicht darum, die Areale feindfrei zu räumen und den Ausgang zu finden. Anders als noch im ersten Teil haben sich die Entwickler nicht die Mühe gemacht, die Grafik aufzupolieren. Verwaschene Texturen, polygonarme Gebäude und eckige Figuren bestimmen das Bild. Die Volition-eigene Geomod-Engine darf ihre größte Stärke – die Möglichkeit, mit schwerem Geschütz ganze Level-Abschnitte zu zerlegen – leider erneut nur selten ausspielen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG



Gegen **Unreal 2** hat **Red Faction 2** keine Chance.

Auf Konsolen mag **Red Faction 2** mangels Alternativen zu den Großen im Shooter-Genre zählen, auf dem PC muss es sich an Hits wie **Unreal 2** messen – und zieht klar den Kürzeren. Das liegt nicht nur an der inskzeptablen Grafik und den üblichen Konvertierungskrankheiten wie der fehlenden Schnellspeicherfunktion oder der schwammigen Steuerung. Es liegt vor allem auch am einfallslosen Leveldesign, das den Soldaten der Revolution ganze Hundertschaften himtozer Gegner entgegenwirft und nur selten mit geschnittenen Ereignissen Spannung erzeugt. Selbst **Serious Sam**-Fans unterhält das bestenfalls zwei, drei Stunden. Zwar machen die Ausflüge im Panzer, Hubschrauber, U-Boot oder Battlemech-Anzug vergleichsweise mehr Spaß, alles in allem ist **Red Faction 2** aber trotz des moderaten Preises nur dritte Wahl.

TESTURTEIL

RED FACTION 2

ENTWICKLER	ANBIETER
Volition	THQ
PREIS	TERMIN
Ca. € 20,-	Jun 2003
USK	SPRACHE
Ab 16 Jahren	Deutsch
FAKTURFÜR	
Einsteiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einsteiger: 3 Stufen	
MEHRSPiELER	
Einzel PC 1	Netzwerk: 1 Sp./Packung
Internet: –	
TESTCENTER	
Prozessor in Megahertz	
500	1500
Arbeitsspeicher	
64 MB	128 MB
Grafik-Chip-Klassen	
ATI 1	ATI 2

PRO & CONTRA

- 3D- und Videosequenzen
- Verschiedene Abspanne
- Bonusssystem und viele Waffen
- Wenig abwechslungsreiche Levels
- Grafisch unannehmbar



Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM** oder **ISS: PSYCHO CIRCUS** mochten

51



Menschenaffen wollen beschäftigt werden!



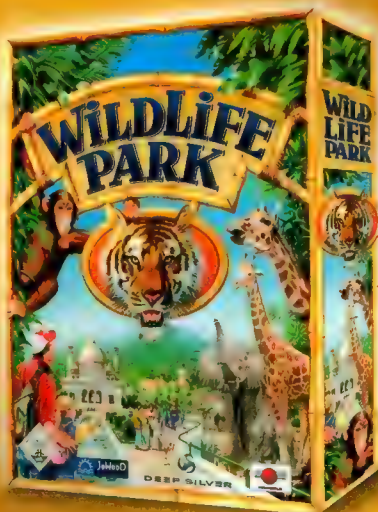
Tiershows mit Orcas und Delphinen kommen bei den Besuchern besonders gut an!

WILDLIFE PARK

... WIRD DICH PACKEN ... AB MITTE MAI 2003!

- **45** verschiedene aufwändig **animierte** und **simulierte Tierarten** aus den Bereichen **Säugetiere, Reptilien, Vögel** und **Meerestiere**
- **Vielfältiges Tierverhalten** mit individuellem Sozial- und Sexualleben, Geburten und Alterung, Aggression und Trainierbarkeit
- **Freie Landschaftsgestaltung** in verschiedenen Höhenstufen mit reichhaltiger Bepflanzung, Brückenkonstruktionen und Wasserfällen

Erhältlich im Fach- und Buchhandel oder unter www.softunitiy.com





X-Men 2: Wolverine's Revenge



BLASS Weder die Umgebungsgrafik, noch die Charaktermodelle können optisch wirklich überzeugen.



NEMESIS In seinem Original-Outfit des zweiten Kinofilms tritt Wolverine hier gegen Logan Erzfeind Sabretooth an.



Superheld mit Ecken und Kanten: Der wohl bekannteste Comic-Mutant wetzt seine Krallen.

MULTIPLAYER Wolverine nimmt es problemlos auch mit mehreren Gegnern an einmal auf.

Während im Action-spektakel **X-Men 2** die titelgebende Truppe aussätziger Mutanten die Menschheit gemeinsam vor dem Untergang rettet, ist im Spiel zum Film der klauenbewehrte Wolfsmensch Logan Patch alias Wolverine der alleinige Star. Mit ihm prügeln Sie sich durch das weitläufige Areal der „Mutant X“ – dem Konzern, der unter anderem für das genetische Schicksal von Logan verantwortlich ist – und setzen sich mit Fäusten,

Füßen und Klauen gegen Wachleute und Mutanten zur Wehr. Darüber hinaus führen Sie über bestimmte Tastenkombinationen Spezialmanöver aus, sobald Sie im richtigen Winkel zu den Gegnern stehen. Ihr Repertoire dieser eindrucksvollen Knochenbrecher stocken Sie durch das Sammeln von Hundemarken auf, mit denen Sie für das lautlose Ausschalten von Widersachern belohnt werden. Bevor Sie also die metallischen Krallen zücken, lohnt es sich, im Sam-Fisher-Stil um Ecken zu

spähen und die ahnungslosen Feinde aus dem Hinterhalt zu überwältigen. Dem abwechslungsreichen Spielverlauf steht eine Umgebungsgrafik gegenüber, die mit grau in grau gehaltenen Korridoren neue Maßstäbe in Sachen Eintönigkeit setzt. Zusammen mit der leicht hakeligen Steuerung, einer nicht immer zielsicheren Kollisionsabfrage und der nicht vorhandenen Speicherfunktion bleibt **Wolverine's Revenge** somit deutlich hinter seinen Möglichkeiten zurück. DAVID BERGMANN

MEINUNG



Wolverine's Revenge macht Spaß – hätte aber noch viel mehr Spaß machen können.

Wolverine's Revenge stammt vom gleichen Entwicklerteam wie Spider-Man: The Movie und offensichtlich wollte oder konnte man aus Fehlern nicht lernen. Noch immer dürfen Sie nur zwischen den recht langen Abschnitten abspeichern und kämpfen oftmals mehr mit der sich nur widerwillig nachjustierenden Kamera als mit den Gegnern. Trotzdem macht Wolverine's Revenge Spaß. Die Kämpfe lassen sich (ein Gamepad vorausgesetzt) einfach steuern und begeistern durch coole Moves und fetzige Action. Die Scheit-Sequenzen lockern das Geschehen angenehm auf und an einigen Stellen nehmen Sie in einem Geschütz zum Platz oder steuern einen Kampfroboter. Durch das Aufstöbern von versteckten Comic-Heften schenken Sie außerdem Gimmicks wie etwa neue Kostüme frei. Mit weniger Designschwächen hätte das Spiel zweifellos noch viel mehr Laune gemacht.

TESTURTEIL

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

ENTWICKLER UTI Gray Matter	ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Englisch
FAKULTÄT Fortgeschrittene	SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel: PC: 1	Netzwerk Internet: - 1 Sp./Packung
TESTZENTRUM Prozessor in Megahertz	60
500 1500 3000	
Arbeitsspeicher	
Grafik-Chip-Klassen:	

PRO & CONTRA

- ⊕ Packende Kämpfe
- ⊕ Atmosphärischer Soundtrack
- ⊖ Fehlende Speicherfunktion
- ⊖ Triste Grafik
- ⊖ Träge Kamera

GRAFIK	53%
SOUND	79%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELEDISEIN	62%
MEHRSPIELER	

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie SPIDER-MAN: THE MOVIE oder TOMBI RÄDER mochten.



Bandits: Phoenix Rising



MAD MAX LÄSST GRÖßER
Für die schwer bewaffneten Buggys waren offensichtlich Endzeit-Filme Vorbild.

ABWECHSLUNG Im Lauf der Kampagne werden die Fahrzeuge und Waffen immer größer.

Das ewige Vorbild Mad Max: Im schwer bewaffneten Wüsten-Buggy zur Jagd auf böse Buben.

BLENDED Die Lichteffekte gehören nicht eben zu den Highlights des Genres.

Die Geschichte klingt vertraut. In der Zeit nach dem großen Krieg liegt die Menschheit am Boden und Verbrecherbanden streiten sich um die verbliebenen Ressourcen. Nur der Spieler hat die Kraft, die Ordnung wiederherzustellen und eine bessere Zukunft vorzubereiten. Fast jedes Mal, wenn eine Hintergrundgeschichte nicht wichtig für den Spielinhalt ist, dient die Postapokalypse als Schauplatz – und ist oftmals sicheres Indiz für ein minderwertiges Produkt.

Auch **Bandits** bedient sich dieser Schablone und auf den ersten Blick wünschte man sich tatsächlich, man hätte besser die Finger von diesem Spiel gelassen: Da lässt sich die unfreiwillig komische, weil abgelesene klingende Sprachausgabe nicht unterbrechen, die Grafik ist viel zu karg und zu allem Überfluss muss man auch noch per Maus Auto fahren. In der Kampagne soll der Spieler mit einem schwer bewaffneten Buggy verfeindete Gangs abschießen. Neben einem starren Geschütz und

einem Minenleger steht dazu ein schwenkbares MG zur Verfügung. Wie in einem Ego-Shooter steuert man dieses per Maus, der Buggy richtet sich selbstständig in Schussrichtung aus. So ungewöhnlich die Steuerung anfangs auch ist, so bequem und zweckmäßig erweist sie sich im Einsatz. Die Ballerei macht rundum Spaß, auch wenn sich die meisten der 22 Missionen bis auf Haar gleichen und die immer besser werdenden Autos und Waffen spielerisch keine Abwechslung bieten. **HARALD WAGNER**

MEINUNG HARALD WAGNER



Taktische Elemente oder abwechslungsreiche Missionen sind hier nicht zu finden.

Weniger ist manchmal mehr. Vor allem ein Verzicht auf die Sprachausgabe hätte aus **Bandits: Phoenix Rising** ein höchst attraktives Programm gemacht, so aber nerven die Protagonisten zu jeder unpassenden Gelegenheit mit dümmlichen, unmotiviert vorgelegten Funksprüchen. Ansonsten erfreut das Spiel mit seiner Schlichtheit. Gegeben aus der Deckung locken, nach Herzenslust ballern und gelegentlich eine Munitionskiste aufheben ist alles, was ein anspruchsloser Shooter-Fan braucht. Wer aber taktische Elemente sucht, abwechslungsreiche Missionen oder auch nur eine zeitgemäße Grafik, der sollte die Finger von **Bandits** lassen. Und sogar die auf den zweiten Blick geniale Steuerung hat ihre Schattenseiten: Die automatische Ausrichtung auf das Fadenkreuz macht die Tatsache, dass man sich in einem Buggy befindet, völlig bedeutungslos.

TESTURTEIL BANDITS: PHOENIX RISING

ENTWICKLER Grim
PREIS Ca. € 40,-
USK Ohne
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar, 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC, 1 Netzwerk, 8
Internet, 8 1 Sp./Packung

ANBIETER Singularity
TERMIN Einarhlich
SPRACHE Deutsch

TESTCENTER 500 1500 3000
Prozessor in Megahertz
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassen
Platte 1 Platte 2 Platte 3 Platte 4

PRO & CONTRA
Sehr angenehme Steuerung
Zahlreiche Missionen
Feinste elektronische Musik
Meist eintrags Missionen
Groteske Sprachausgabe

GRAFIK 53%
SOUND 76%
STEUERUNG 74%
ATMOSPHERE 51%
SPIELDESIGN 60%
MEHRSPIELER 59%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RE-VOLT** oder **WINTERSTATE** magten.

62

JURASSIC PARK™ OPERATION GENESIS

Hier Helikopter.
Keine Spur vom Raptor!

Sehr schön,
dann sollten wir die
Preise erhöhen!

grrr... Hunger!!!

Hoffentlich halten
die Zäune!

Wo sind denn hier
die Toiletten?

Computer
Spiele
Testergebnis:
gut

„Das wahrscheinlich beste
Vergnügungspark-Spiel der Welt:
hinterließ einen monsterrmäßigen,
sehr guten“ ersten Eindruck.“
Computer Bild Spiele, April 2003

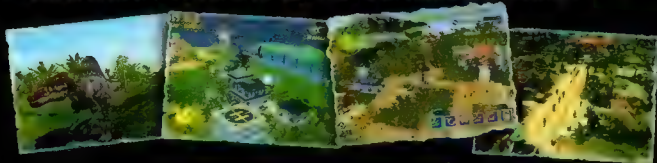
„... doch Operation Genesis
macht durch den schnellen
Einsatz und die hübsche Optik
sofort Laune.“
Gamestar, April 2003

„Jurassic Park: Operation Genesis
bereichert das Aufbau-Genre mit
frischen Ideen.“

SCHON MAL GEDACHT : „DAS KANN ICH ABER BESSER“ ?

JETZT HABEN SIE DIE GELEGENHEIT DAZU!

- Die intuitive Beutereifertfläche erlaubt es Ihnen, schnell und übersichtlich den Park Ihrer Träume zu erbauen.
- Zwei unterschiedliche Spielmodi kombinieren Autbaustrategie mit Actionelementen und sorgen für kurzweiligen Spielspaß.
- Finanzieren Sie Ausgrabungen, erbauen Sie Veterinär-Stationen und kontrollieren Sie die Aufzucht von über 25 Dinosaurier-Arten.
- Genießen Sie Ihren Park aus den unterschiedlichsten Perspektiven:
Fahren Sie mit dem Jeep, fliegen Sie mit dem Ranger-Helikopter und besuchen Sie die Attraktionen



AUFBAUEN. MANAGEN. ERFORSCHEN

www.universalinteractive.de



bluetongue



PlayStation 2





Top Gun



CHAOS Überall explodiert, kracht und blinkt es – übersichtlich ist das nicht gerade.

Kaum ein Film kann sich so vieler schlechter Spiele-Umsetzungen rühmen wie Top Gun.

Die neueste Variante hört auf den Namen **Combat Zones** und versucht, den in Frieden ruhenden Klassiker **Afterburner** wiederzubeleben. Zwar zwingen Sie sich in den Pilotensitz einer F-14 Tomcat (später stehen auch noch eine F/A-18 Hornet sowie der Zukunftsjäger F-22 Raptor zur Auswahl), mit einer Flugsimulation hat das Spiel aber in etwa so

viel zu tun wie **Top Gun-Star** Tom Cruise mit einem guten Schauspieler. **Combat Zones** setzt von Anfang bis Ende auf Dauerfeuer. In der Verfolgerperspektive düsen Sie mit Ihrem Jäger durch Schluchten oder Fluss-täler und verarbeiten Panzer, Flakstellungen und natürlich gegnerische Flieger zu Almetall, was selbst blutige Anfänger nicht überfordern sollte. Am effektivsten erweist sich dafür die Bordkanone. Nicht nur, weil der Munitionsvorrat anders als bei den Luft- und Bodenraketen unbegrenzt, sondern auch weil die Reichweite größer ist. Trotz verschiedener Missionsziele – mal gilt es, Helikopter zu eskortieren, mal, Brücken zu zerstören – läuft Ihr Auftrag fast immer darauf hinaus, sämtliche roten Punkte von der Radarkarte zu tilgen. Als eine Art **Moorhuhn 3D** macht **Combat Zones** ein paar Stunden Spaß, ist auf die Dauer aber viel zu simpel gestrickt.

RÜDIGER STEILE

TESTURTEIL TOP GUN

ENTWICKLER Digital Integration
ANBIETER Virgin Int.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: -

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassart

PRO & CONTRA
Simple Steuerung
Bonussystem
Action satt
Missionen nach Schema F
Veraltete Grafik

GRAFIK 43%
SOUND 52%
STEUERUNG 70%
ATMOSPHÄRE 44%
SPIELEDISIGN 40%
MEHRSPIELER

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RED BARK** oder **30 MILE MADNESS** mochten.

41

Dino Crisis 2



BITTE AUSSTERBEN Verdeckt vom Gegner und verwirrt von immer neuen unsinnigen Kameraperspektiven ist man ein leichtes Opfer.



VERSEHEN Dem Künstler ist jeder Lösungsmittel über die Zeichnungen verloren.

Kämpfen für eine bessere Zukunft:
Schießen Sie die letzten Dinos ab.

Als ob ihre Zeit nach **Jurassic Park** nicht längst zum zweiten Mal abgelaufen wäre, machen Dinos diesmal einen Urwald unsicher, der sich aus unbekannten Gründen in einer Stadt materialisiert hat. Bewaffnet mit Machete und Flinte soll nun der Spieler Bildschirm für Bildschirm Herr der Lage werden. Das wäre auch

kein Problem, weil die Riesen-echsen schon nach wenigen Messerstichen umfallen. Da aber Ihre Spielfigur ständig gegen Bäume rennt und oftmals mit dem Rücken zum Gegner steht, ist der Ladebildschirm der beste Freund des Spielers. Schuld an dem Debakel ist die verkorkste Bedienung: Während die Steuerung für einen

Ego-Shooter geeignet wäre, zeigt die starre Kamera die Szenerie aus den unmöglichsten Blickwinkeln. Um etwa an den linken Bildrand zu gelangen, drückt man nicht die Taste für links, sondern man versucht, sich trotz der ungeeigneten Perspektiven nach links zu drehen, um anschließend vorwärts zu laufen. Zudem ist **Dino Crisis 2** auch unglaublich hässlich. Die staksigen Dinos leben auf so verwachsenen Hintergründen, dass man ständig seinen Monitor putzen will.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL DINO CRISIS 2

ENTWICKLER Capcom
ANBIETER Capcom
PREIS Ca. € 28,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 2 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: -

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassart

PRO & CONTRA
Pausenlose Action
Unbequeme Steuerung
Pössiige Hintergrundgrafik
Unendlich viele Gegner
Schlechte Rätsel

GRAFIK 23%
SOUND 40%
STEUERUNG 36%
ATMOSPHÄRE 58%
SPIELEDISIGN 35%
MEHRSPIELER

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ALONE IN THE DARK** oder **DAS DING** mochten.

33



REVOLTEC

REVOLUTION TECHNOLOGY

THE REVOLUTION HAS BEGUN!

WWW.REVOLTEC.NET

© 1999 MTV Networks



DisMissed

make my date

Get the latest on the hottest new music, movies, and TV shows. Hosted by the hottest new talent, this is the place to be.

Y&Y

ABENTEUER



Dark Age of Camelot: Shrouded Isles

Shrouded Isles verpasst dem Original ein gigantisches Face-Lifting. Das Wasser erstrahlt dank Pixel Shader wunderbar realistisch und die Bäume wirken nicht mehr wie zweidimensionale Pappapfustler. Die neuen Gebiete des Add-ons sind visuell sogar noch beeindruckender. Das finden auch unse-

re Leser: Ein Großteil führt die aufpolierte Grafik als zweitwichtigste Verbesserung auf, die gleich nach den neuen Rassen und Klassen kommt. Leider hat Schönheit auch ihren Preis. In diesem Fall sind das die Hardware-Anforderungen, die ebenfalls gestiegen sind.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Wie wurde das Add-on von der deutschen Spielergemeinde aufgenommen?

Schober: „Shrouded Isles ist sehr gefragt. Gerade dieser Erfolg schon bei den Vorstellungen, sowohl der Erweiterung als auch der Sammlerbox, die das D&C und SI beinhaltet, veranlassen uns, mit dem Start von Shrouded Isles den fünften deutschen Server Darmstadt aufzustellen. Vor allem in den ersten Wochen nach der Veröffentlichung waren die drei großen deutschen Server – und auch die beiden großen französischen – jeden Abend voll. Mittlerweile haben sich die Spieler etwas verteilt. Als unangenehmer Nebeneffekt zeigten sich Registrierer am Erscheinungstag nicht dem Ansturm der Spieler gewachsen, ein Problem, das wir innerhalb weniger Tage beheben konnten.“

PC Games: Warum können Patches der US-Version nicht zeitgleich in der europäischen Version angewendet werden?

Schober: „Es ist unrealistisch, einen zeitgleichen Patch zu fordern, und die Wünsche der Spieler gehen eher in die Richtung, dass wir mit den Patches schneller nachziehen. Mythic schickt uns die Dateien eines Patches, wenn dieser für sie abgeschlossen ist. Das heißt, wir können mit der Bearbeitung beispielsweise von 1.62 erst anfangen, wenn Mythic schon an 1.63 arbeitet. Dabei darf man sich die Übersetzung der Version nicht wie einen einfachen Text vorstellen, den man zu übersetzen hat. Dazu kommt, dass die Umstellung von



KAI SCHOBERT ist German Community-Manager.

Englisch auf beispielsweise Deutsch noch weitere Probleme im Spielcode direkt bringt, als Beispiel die drei deutschen Geschlechter gegenüber dem einem im Englischen. Was den Spielervorschlag nach einem schnelleren Patch angeht, so schließen wir mit großen Schritten auf die US-Version auf.“

PC Games: Wird Dark Age of Camelot seine Popularität behalten können, wenn Star Wars Galaxies oder World of Warcraft auf den Markt kommen?

Schober: „Mythic hat bereits weitere kostengünstige Neuerungen angekündigt, von denen die erste, Foundations, noch dieses Quartal zumindest in die USA angeboten wird. Spieler werden hier in der Lage sein, eigene Häuser für sich oder ihre Gilde zu errichten und diese nach eigenen Wünschen mit sinnvollen Gegenständen und NPCs auszustat-

ten. Ebenfalls dieses Jahr kommt noch eine Neuerung zu den Kämpfen der Reiche gegeneinander und für das Ende des Jahres ist die zweite, dann weder kostenpflichtige Erweiterung geplant. D&C wird sich permanent weiterentwickeln und der Spielergemeinde ständig neue Anreize liefern. Gerade dieser Gemeindevorteil verdankt das Spiel seine große Popularität.“

PC Games: Es gibt bei einigen Quests noch Probleme.

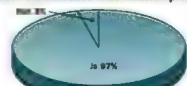
Schober: „Es gibt eine sehr große Anzahl von Quests, Monstern oder Schlüsselwörtern in D&C und mit SI sind noch viele weitere dazu gekommen. Da die Lokalisierung der Version nicht mit der Übersetzung einer Datei getan ist, sondern die Übersetzungen müssen in vielen verschiedenen Dateien vorgenommen werden. Dazu zählen beispielsweise Monsternamen, Gegenstandsnamen, Zauberbeschwörungen, Texte, Schlüsselwörter, Zauberbeschwörungen, Regionen und vieles mehr. Leider lassen sich hierbei Fehler nicht ausschließen und gerade mit dem Start von D&C war zum Teil noch gar nicht bekannt, wo überall Änderungen vorzunehmen beziehungsweise Übersetzungen nötig sind. Diese Anfangsfehler sind alle korrigiert. Mit der Veröffentlichung von SI sind unwirger neue Fehler aufgetaucht, die wir nun aber zügig angehen konnten und zum Großteil schon beseitigt haben. Mittlerweile haben die lokalisierten Versionen nicht mehr Fehler als die US-Version.“

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
WORLD	
Kommentare/Sprachausgabe	4+
Musik	3+
Soundeffekte	2-
GAME DESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteiligkeit/Freundlichkeit	2-
Innovationen	3+
Längstmotivation	3+
Steuerung	2
Mehrspielermodus	1-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Shrouded Isles weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Neue, abwechslungsreiche Klassen
- 2. Verbesserte Grafik-Engine
- 3. Liebe zum Detail
- 4. Neue, riesige Gebiete
- 5. Morrowind-Wassereffekte
- 6. Höhere Hardware-Anforderungen
- 7. Add-on ist zu teuer
- 8. Manche Charaktere sind zu stark
- 9. Gelegentlich Bugs bei Quests
- 10. Zu lange Laufwege

Die Meinung der PC-Games-Leser:

KAI SCHMIDT, Student aus Dülmen: „SI ist ein Muss für jeden D&C-Spieler! Nicht nur, dass die Fehler der alten Grafik-Engine endlich ausgeräumt wurden, sondern auch die inhaltlichen Neuerungen sind umfangreich. Durch die neuen Gebiete ist die Spielwelt so groß geworden, dass man selbst auf randomisierten Servern nicht mehr überall auf den Füßen steht.“

JAN MASAR, Student aus Lahaus: „Dark Age of Camelot war schon ein großartiges Spiel, das Add-on Shrouded Isles verbessert es zusätzlich. Alles in allem bietet Shrouded Isles durch die Vielfalt verschiedener Rassen, Klassen, Reiche und Quests ziemlich viel Abwechslung, Spiel Spaß und auch Langzeitmotivation.“

BERT WOLF, Angestellter aus Hohenstein: „Dark Age of Camelot war schon ein großartiges Spiel, das Add-on Shrouded Isles verbessert es zusätzlich. Alles in allem bietet Shrouded Isles durch die Vielfalt verschiedener Rassen, Klassen, Reiche und Quests ziemlich viel Abwechslung, Spiel Spaß und auch Langzeitmotivation.“

ALEXANDER STINKA, Student aus Göttingen: „Endlich mehr Platz zum Ausleben! Für jeden, der auch nur gelegentlich Dark Age of Camelot spielt, ist das Add-on ein Muss. Auf, und sie es schon alleine, um sich nicht ausgeschlossen zu fühlen, wenn es um die neuen Gebiete und Dungeons geht. Die neuen Monster haben durchaus einige Überraschungen auf Lager!“

Breath of Fire 4

GEGENSÄTZE Die Kämpfe sind grafisch reichhaltig und spektakulär, spielerisch aber fesselnd



Breath of Fire 4 gab es schon einmal für die PlayStation. Das ist zwei Jahre her und ein Problem.

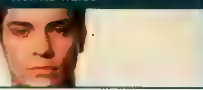
DIES UND DAS In den Städten tauschen Sie ihre abgenutzten Gegenstände gegen neuerwertete Ware aus und halten mit den Einwohnern Smalltalk.

Die Entwickler wollten ein kleines Kunststück: **Breath of Fire 4** schaut auf dem PC noch ein ganzes Stück schlechter aus als das zwei Jahre alte PlayStation-Original. Schauplätze und Effekte sind so hässlich, dass man sie zu Beginn für einen Grafikfehler hält. Hinter der abstoßenden Oberfläche verbirgt sich ein typisch japanisches Rollenspiel: Drollige Figuren stapfen durch streng lineares Areal, philosophieren in Textfens-

tern über Gott und die Welt und reifen im Laufe des Abenteuers zu wahren Superhelden heran. Gekämpft wird rundenbasiert in einem gesonderten Bildschirm. In Textmenüs wählen Sie mit Tastatur oder Gamepad Befehle wie „Angreifen“ oder „Gegenstand benutzen“ aus und beobachten anschließend, wie Ihre Haudgeigen in putzigen Animationen auf den Gegner eindrehsen. Innovativ in **Breath of Fire 4** ist, dass sich Zaubersprüche kombinieren

lassen: Wenn Held Ryo zur gleichen Zeit eine Magieformel murmelt wie Kampfkollegin Elena, verstärkt das die Wirkung. Das lädt zum Ausprobieren ein. Ansonsten verläuft alles nach dem alten **Final Fantasy**-Rezept, aus dem im Fernen Osten immer wieder neue Rollenspiele entstehen. Schade, dass man sich mit der **Breath of Fire 4**-Umsetzung so viel Zeit gelassen hat – vor zwei Jahren wäre die Grafik nur schlecht, aber nicht miserabel gewesen. THOMAS WEISS

MEINUNG THOMAS WEISS



Ein tolles Rollenspiel in einer abschreckenden Verpackung.

Es ist den Entwicklern anscheinend nicht möglich, ein Japan-RPG ordentlich auf den PC umzusetzen. **Final Fantasy**, **Grandia 2** und jetzt auch **Breath of Fire 4** sind technisch aufwendig wie der kleine Stromschaltkreis, den man in der fünften Klasse im Werkunterricht aufbaut. Es gibt weder Mausunterstützung noch deutschsprachige Bildschirmtexte. Und die Grafik ist so schlecht, dass man vorm Spielen besser nur leucht lässt. Am besten: Augen zu und durch. Nach wenigen Stunden offenbart sich, warum **Breath of Fire 4** auf der PlayStation durchgehend 80er-Wertungen einsacken konnte. Weil es viele auflockernde und witzige Minispiele enthält. Weil das Kampfsystem Einfachheit und Komplexität auf eine motivierende Art verbindet. Weil man die Figuren dank der witzigen Dialoge ins Herz schließt. Das alles ist eben typisch japanisch – und gut.

TESTURTEIL BREATH OF FIRE 4

ENTWICKLER Capcom	ANBIETER Capcom
PREIS Ca. € 30,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einstufiger, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar Leicht	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung Internet: -	

TESTOSTERON
Sehr ungenügend
Prozessor in Megahertz
298 1.500 3.000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Direct 3 DirectX 3 OpenGL 3

PRO & CONTRA

- Putzige Figuren
- Spannendes Kampfsystem
- Viele Fähigkeiten
- Klassische Grafik
- Keine Mausunterstützung



Dieses Spiel können Ihnen gefallen, wenn Sie **GRANDIA 2** oder **FINAL FANTASY 8** mochten.

60

HULK

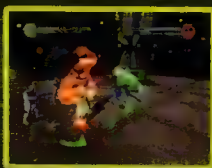
ERWECKEN SIE IHRE SUPERKRÄFTE!

Basierend auf dem Blockbuster-Film von Universal Pictures, setzen Dr. Bruce Banner und sein Alter Ego, der unglaubliche Hulk, ihren Kampf gegen den berüchtigten General Ryker fort. Nutzen Sie ihre übermenschlichen Superkräfte, um die bösartigen Pläne des Oberschurken noch zu verhindern - doch verlieren Sie niemals die Kontrolle!

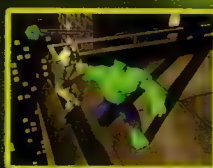
"The Incredible Hulk" ist auch für Game Boy Advance™ erhältlich.



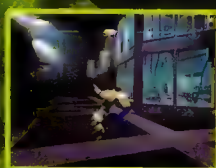
20 kampfbetonte Level "Action-Gameplay" mit über 100 Feinden



Kämpfen Sie gegen bekannte Erzfeinde - sowie eine Vielzahl neuer Gegner



48 einzigartige Attacken helfen Ihnen, sich gegen jeden Gegner zu stellen



Als Bruce Banner überlässt er seine Feinde dem Hulk

PLAY THE GAME - SEE THE MOVIE



DREH- UND ANGELPUNKT
Im Labor analysieren Sie gefundene Beweisstücke und kommen so zur Lösung eines Falls.

DREH- UND ANGELPUNKT

Im Labor analysieren Sie gefundene Beweisstücke und kommen so zur Lösung eines Falls.



FALLBEISPIEL Diese Wohnung eines Computerfreaks ist einer der Schauplätze. Wie Sie nach möglichen Beweisstücken durchsuchen müssen

IM KREUZFEUER In den Verhören entlocken Sie den Verdächtigen im Multiple-Choice-Verfahren die Geständnisse.


Waschbecken zum Vorschein und auf der Fernbedienung des Hotelfernsehers stauben Sie einige Fingerabdrücke ab. Diese gleichen Sie später im C.S.I.-Labor mit der Verbrecherkartei ab und vergleichen bei der Gelegenheit gleich die genetischen Proben, die Sie am Tatort nehmen konnten.

cherungsbetrug geht es vor allem darum, die um 360 Grad drehbaren Schauplätze gründlich auf den Kopf zu stellen und Beweisstücken mit dem jeweils passenden Mittelnchen auf den Pelz zu rücken. Der Rest ergibt sich dann meist von ganz alleine, bis der Tatverdächtige schließlich im Verhör sein Geständnis ablegt. Sollten Sie einmal nicht weiterkommen, dürfen Sie bei Ihren Kollegen Hilfe einholen – das gibt allerdings Strafpunkte in Ihrer Bilanz.

DAVID BERGMANN

DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Fans freuen sich über die detailverliebte Umsetzung der TV-Serie.

C.S.I. gehört genau wie das vor fünf Jahren erschienene Adventure rund um die X-Kten zu den gelungensten TV-Adaptionen. Fans bewegen sich durch bekannte Schauplätze, plaudern mit den perfekt nachgeblendeten Seriensenats und freuen sich über die detailverliebte Umsetzung – sogar an die kurzen und nicht immer unblutigen Rekonstruktionen möglicher Tathergänge während der Ermittlungsarbeiten wurde gedacht. Leider ist C.S.I. problemlos innerhalb von zehn Stunden durchgespielt. Zwar übersieht man bei der ersten Untersuchung meist einige Details und kann durch „perfektes“ Abschießen eines Falles kleine Goodies wie Konzeptzeichnungen freischalten, aber daran werden sich vermutlich nur Hardcore-Fans versuchen. Insgesamt ist C.S.I. ein technisch einwandfreier, aber recht kurzer Rätselpass für Hobby-Detektive.

TESTSTREIFEN

C.S.I. CRIME SCENE INVESTIGATION

<p>ENTWICKLER Ubisoft</p> <p>PREIS Ca. € 30,-</p> <p>USK Ab 12 Jahren</p> <p>ZIELGRUPPE Einstufiger Fortgeschrittene</p> <p>SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel</p> <p>MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet - 1 Sp./Packung</p>	<p>ANBIETER Ubisoft</p> <p>TERMIN 02.05.2003</p> <p>SPRACHE Deutsch</p>
---	--

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz: 900 1000 1200 1500 2000

Arbeitsspeicher: 256 MB 512 MB 1 GB 2 GB 4 GB

Grafik-Chip Klassen: Geforce 2 Geforce 3 Geforce 4 Xenos Radeon 4

PRO & CONTRA

- Realistische Atmosphäre
- Gelungene Szenen-Adaption
- Fälligerbergende Handlung
- Zu kurze Spielstunden
- Wenige „achter“ Rätsel

GRAFIK 68%

SOUND 79%

STEUERUNG 82%

ATMOSPHÄRE 76%

SPIELEDISEIN 64%

MESSESPUR -

Deutsche-Spieler könnten Ihnen gefallen, wenn Sie **POST MORTEM** oder **THE X FILES** mochten.

Sponge-Bob: Employee of the month



... was? Grandpa! I won tickets to go to Neptune's Paradise for the day! Employee of the Month!

... He's getting Grandpa but I'll come back to see you soon!

Ein Kinder-Spiel auf Englisch? Schwamm drüber!

In den USA war die Zeichentrickserie rund um den quasselnden Schwammkopf Sponge-Bob ein voller Quotenerfolg. Seit letztem Herbst treibt der einem Schweizer Käse verdächtig ähnelnde Toppatsch dank Super RTL auch im deutschen Fernsehen sein Unwesen – der richtige Zeitpunkt, um das Spiel zur Serie auch hierzulande zu veröffentlichen. Es handelt sich dabei um ein Adventure, das erwachsene Spieler mühelos in weniger als zwei Stunden durchgespielt haben. Die Rätsel bestehen im Wesentlichen daraus, gefundene Gegenstände an die entsprechenden Personen abzugeben oder auf die richtigen Objekte zu klicken. Durch den äußerst niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad und die kindgerechte Aufmachung mit einigen Mini-Spielen und vielen Zeichentrick-Sequenzen wäre das Spiel somit eigentlich ein perfekter Spaß für die ganz Kleinen

... eigentlich. Denn aus unerfindlichen Gründen wurde lediglich das Handbuch ins Deutsche übersetzt – Sprachausgabe und Untertitel hingegen gibt es nur in englischer Sprache.

DAVID BERGMANN

TESTURTEIL SPONGE-BOB

ENTWICKLER AWE Games
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 20,-
USK Ohne
SPRACHE Englisch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER Einzel-PC 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTCENTER Prozessor in Megahertz
Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassen:
Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA
 + Kindgerechte Rätsel
 + Immerhin deutscher Packungsstapel
 + Englische Sprachausgabe
 + Englische Untertitel
 + Kurze Spielzeiten

GRAFIK 58%
SOUND 63%
STEUERUNG 63%
ATMOSPHÄRE 52%
SPIELDESIGN 52%
MEHRSPIELER 12%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THE SIMS**, **SCORCHED EARTH** oder **VANILLA** mochten.

12

24-Stunden-
Bestell-Hotline:
01 80-50 52 105

MUSIK
PRODUKTIV

Fuggerstraße 6 · 40479 Ibbenbüren
ÖFFNUNGSZEITEN: Mo. Fr. 10.00 – 18.00 Uhr
Sa. 10.00 – 14.00 Uhr · langer Sa. 10.00 – 16.00 Uhr

20.000 Instrumente · 10 Fachabteilungen · über 4000m² Verkaufsfläche

RECORDING & SYNTHESIZER

MASTERKEYBOARDS

Ediol PCR 30 32-Tasten MIDI Keyboard,
8 Drehregler, 8 Fader, 9 Buttons
Best-Nr. 999939243 249,-
Ediol PCR 50 49-Tasten MIDI Keyboard,
8 Drehregler, 8 Fader, 9 Buttons
Best-Nr. 999939244 299,-
Evolution MK 225 C MIDI-Masterkeyboard
25 Tasten USB
Best-Nr. 5127009 140,-
M-Audio Oxygen 8, USB, 25Tasten,
8 Controller
Best-Nr. 5303075 129,-
Miditech Midistart, 49Keys/2Wheels/SubD/
Softw. o. Netztel
Best-Nr. 5135004 85,-

Steinberg Groove Agent

Groove Agent ist ein virtueller Schlagzeuger, der
VST-Instrumente wie zum Beispiel mit nur ein-
paar Mausklicks in kompletten Songs integrieren
erlaubt. Groove Agent beinhaltet die
höchste, professionellen und professionellen
Sound der Musikgeschichte der
50 Jahre. Best-Nr.: 10000343



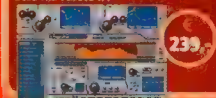
239,-

U-CONTROL UC-16, USB

Controller/16 Pots
Best-Nr. 5127010 119,-
Taskam US-224, USB Controller
24bit Stereo I/O
Best-Nr. 9103278 319,-
Ediol UA-20, USB Audio, 24bit, 1 in/OUT,
Midi ideal für Laptops
Best-Nr. 9110082 239,-
Ediol UA1D, USB Audio Kabel, Stereo
in/OUT digital
Best-Nr. 9110069 119,-
Ediol UA1A, USB Audio Kabel, Stereo
in/OUT analog
Best-Nr. 9110070 109,-

Steinberg Xplore

Xplore ist der ultimative Planer Synthesizer
und verfügt über viele Funktionen, die
steuerverbundenen Musikern und
Fähigkeiten für die Klangwelt zu bringen.
Best-Nr.: 100003477



239,-

MIDI Adapter 15-pins MIDI In/Out, PC-
Soundcards, Gameport

Best-Nr. 5200943 73,-
Ediol UM15, USB-Midi-Interface, 1 in/Out
Stocker Best-Nr. 5103232 55,-
Ediol UM26, USB-Midi-Interface, 2 in/Out
Best-Nr. 5103238 69,-
Ediol UM-550 SxS USB-Midi-Interface
Hardware Best-Nr. 5103243 299,-

RECORDING

Terratec EWX2496 Analog I/O Digital I/O opt.
Best-Nr.: 5508016 149,-
Terratec DMX 6-Fire (5.1)
Best-Nr.: 5508018 239,-
Terratec EWS-88MT 8Kanal AD/DA 24/96kHz
Best-Nr.: 5508009 299,-
M-Audio Delta Audiophile 2496 PC/Mac/
Midi/STUO
Best-Nr.: 5303066 195,-

Steinberg BPM Force

BPM Force ist die ultimative
aus Cubase 5.5, Waldorf Attack Data
Synthesizer, Waldorf PPG Wave 2.3, Waldorf
Waldorf D-Pole Filter, Waldorf Version
Best-Nr.: 10000343



DEAL
469,-

Samson CH 70 DJ geschlossen

Best-Nr. 9540019 59,-
Samson CH 700 geschlossen
Best-Nr. 9540020 75,-
Senheiser HD-25 SP
Best-Nr.: 9604008 89,-

Behringer UB 502, 1Kanal MONO Mic/2

StereoLine Mixer
Best-Nr. 9503127 59,-
Behringer UB 802, 2 Kanal MONO Mic/2
StereoLine Mixer
Best-Nr. 9503128 89,-
Hitec Audio Pre 1, 1-kanaliger Mic-
Preamp, Phantom
Best-Nr.: 999939234 99,-

Zoom RFX-1000 Multieffectprozessor

Best-Nr. 9528007 149,-
Hitec Audio FAT 1 Studiogroßmembranmikrofon
Best-Nr. 9612089 99,-

MEGA-MASTERING-DEALS

Steinberg Mastering Edition
Das ultimative Mastering-Tool zum Mastering
Mikrofonierung-Maschinen, Spectralis, die
Compressor Multiband, Free-Filter, Phase-
Scope und Spectrogram. Die ultimative
Mastering-Software für den PC/Mac.
Best-Nr.: 5508016 179,-



Steinberg VST 2.0
Software-Drumcomputer als VST-Instrument
für Cubase VST 2.0 Drum-Kits
Drag and Drop Programming
Best-Nr.: 5508016 79,-



DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schindeln):

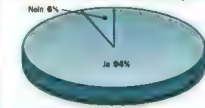
GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spiswelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	2
Soundeffekte	2

INTELLIGENZ

Ausgewogenheit des Schweregrads	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2
Mehrspielermodus	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von www.pc-games.de

Würden Sie DTM Race Driver weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von www.pc-games.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Fantastische Grafikeffekte
2. Motivierende Storyline
3. Splitscreen möglich
4. Detailliertes Schadensmodell
5. Zahlreiche Strecken und Autos

1. Dürftige Force-Feedback-Effekte
2. Keine Qualifikation im Karrieremodus
3. Arroganter Protagonist
4. Dürftige Statistiken
5. Unlogisches Gegnerverhalten

DTM ist der erste Vertreter einer neuen Rennspiel-Gattung: Mit einer Storyline und gut gemachten Zwischensequenzen wird der Spieler als Ryan McKane von Rennen zu Rennen getrieben. Unsere Leser würdigten vor allem die einzigartige Langzeitmotivation sowie die hervorragende Technik (Grafik, Soundeffekte, Musik). Vie-

len Rennbegeisterten hat allerdings die Steuerung missfallen: Gerade in Verbindung mit einem Force-Feedback-Lenkrad ist DTM alles andere als intuitiv zu handeln. Trotzdem besteht größtenteils Einigkeit darin, dass Codemasters wiederum ein großartiges Rennspiel gelungen ist – dafür sprechen auch die 94 % Weiterempfehlungen.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Woher rühren die Probleme bei der Lenkradsteuerung in der finalen Version und plant ihr einen neuen Patch?

Doehla: „Ein weiterer Patch für die Lenkradsteuerung ist derzeit nicht geplant. Die Fahrzeuge unterscheiden sich in Handling und Motorleistung enorm, deshalb startet man im Kameramodus auch in kleinen Klassen, um sich langsam an das Handling der Fahrzeuge zu gewöhnen. Wer sich mittels Cheat von Anfang an den DTM-Fuhrpark erschaltet, der hat mit diesen sehr straff abgestimmten Fahrzeugen mitunter Probleme und benötigt eine längere Einarbeitungsphase als bei renommierten Arcade-Racern. Dies ist so gewollt – ein DTM-CLK verhält sich völlig anders als Alfa 147.“

PC Games: Wie geht es weiter mit Ryan? Plant ihr einen Nachfolger?

Doehla: „Ryan macht derzeit Urlaub. Wir werden uns aber für den Fall eines Nachfolgers sicher rechtzeitig bei ihm melden. Bislang wurden alle erfolgreichen Codemasters-Bands fortgesetzt, DTM Race Driver darf nicht ein mehr als geeigneter Kandidat.“

PC Games: Eine Menge Leser haben sich über das Cheat-System beschwert – warum muss man eine teure 190er-Nummer anrufen, um die Cheats zu bekommen?



FABIAN DOEHLA ist Pressesprecher bei Codemasters Deutschland.

Doehla: „190er-Cheatlines werden von zahlreichen Herstellern angeboten. Man muss jedoch nicht bei dieser Nummer anrufen. Alle Inhalte des Spiels lassen sich regulär und ohne Mehrkosten freischalten. Die Cheats SIM, DAMAGE und CREDITS funktionieren zudem mit jeder Version des Spiels. Nur wer partout nicht warten will, der kann sich per Cheat-Hotline die Strecken und Autos sofort freischalten.“

PC Games: Wieso habt ihr die Einflussmöglichkeiten auf die Handlung so beschränkt?

Doehla: „DTM Race Driver ist unser erstes Rennspiel mit Story. Zugegebenmaßen hätte man die Sequenzen noch umfangreicher und vielschichtiger

gestalten können. Da wir von den Spielern für die guten Ansätze reichlich Lob bekommen haben, werden wir für einen potenziellen Nachfolger an Umfang und Aufbau arbeiten. Wir wollten sehen, wie das Experiment mit der Story ankommt und werden nach den vermehrt positiven Feedback für einen etwaigen Nachfolger eine verfeinerte Variante entwickeln.“

PC Games: Wäre ein Simulations-Add-on mit ausführlicher Telemetrie und verfeinerter Physik eine Überlegung wert?

Doehla: „Prinzipiell ist jedes gute Add-on eine Überlegung wert. Allerdings bedient man mit einer renommierten Simulation nur noch eine sehr kleine Zielgruppe – hier muss man, auch wenn es nicht sonderlich positiv klingt, den Kosten/Nutzen-Faktor im Auge behalten. Die Entwicklung eines derartigen Add-ons überlagert sich mit den Arbeiten an anderen Rennspielen aus unserem Hause. Deswegen wird im Moment nicht an einer solchen Erweiterung gearbeitet. Zudem sind bereits jetzt, was man der ersten Frage entnehmen kann, einige Spieler über die zu anspruchsvolle Steuerung weggelaufen. Insbesondere die Deutsche Tourenwagen Masters ist bei realistischer Auslegung der Steuerung nur noch für einen Bruchteil der Race Driver-Fans spielbar.“

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ALEXANDER SPYRA, Student aus Cottbus: „Das Spiel hat es noch etwas über das, was die TOGA- und OMR-Serien kennen. Das man eine absolut angedeutete Physik eingetriggert hat, finde ich schade. Der Sound der Fahrzeuge hätte teilweise wagnischer ausfallen können. Auch der Multiplayer wurde in anderen Rennspielen (etwa NASCAR 2003) schon besser gemacht.“

ANDREAS SCHNEIDER, Schüler aus Saarwellingen: „Das Spiel hat es noch etwas über das, was die TOGA- und OMR-Serien kennen. Das man eine absolut angedeutete Physik eingetriggert hat, finde ich schade. Der Sound der Fahrzeuge hätte teilweise wagnischer ausfallen können. Auch der Multiplayer wurde in anderen Rennspielen (etwa NASCAR 2003) schon besser gemacht.“

DIRK MARX, Freiberufler aus Göttingen: „Das Spiel hat an sich sehr viel Potenzial im Singleplayer wie auch im motivierenden Multiplayer-Modus. Aber wenn es nicht möglich ist, mit einem halbwegslichen F1-Lenkrad die Autos kontrolliert zu steuern, sind das große Programmierfehler und sollten ein Misseffekt für DTM Race Driver nach sich ziehen.“

CHRISTOPH EHRMULLER, Schüler aus München: „Das Spiel hat es daran sehr viel Potenzial, da es durch die vielen verschiedenen Autos und Rennen sehr abwechslungsreich ist. Auch motiviert die Story, wieweglich sie sehr einschneidend ist. Ich empfand die Rennen nie als zu uneinsichtig, kann DTM Race Driver aber trotzdem allen weiterempfehlen, die kein also authentisches Spiel erwarten.“



Downtown Run



Schwingen Sie sich **hinters Lenkrad von 14 lizenzierten Autos** und treten Sie das Gaspedal aufs Bodenblech.

SPLITSCHREIB Zu zweit darf man an einem PC per geteiltem Bildschirm auf Prestige-Jagd gehen.

Paris bei Nacht: Wo andere dem Sonnenaufgang entgegenzueilen, schlittern Sie mit 200 km/h durch enge Kurven. **Downtown Run** ist ein ausgesprochener Fun-Racer, das heißt: pausenlos Vollgas, Handbremsen-Slides und rabiate Gerärangeil im Fahrerfeld auf 28 Strecken in Weltstädten wie Moskau, Montreal oder Rom. Die meisten Kurse müssen allerdings in der Meisterschaft freigeschaltet werden, bevor

sie in den anderen sieben Modi (unter anderem Knock-out-Rennen, Countdown oder Verfolgung) gewählt werden können. Im Laufe des Spiels sammeln Sie durch besonders gelungene Slides oder geschickte Überholmanöver sogenannte Prestige-Punkte, mit denen Sie Zugriff auf neue Autos erhalten. Außerdem gibt es insgesamt zwölf verschiedene Boni, etwa Schutzschilde oder Nachbrenner. Leider verspricht die Feature-

liste mehr, als das Gameplay hält. Denn für ein gutes Arcade-Rennspiel fehlt einfach der Fahrspaß. Zu schwammig wirkt die Steuerung, zu wenig Rennatmosphäre kommt auf. Das liegt besonders an der dünnen Motorensound, immer gleiche Musik, dürftige Grafikeffekte, Umgebungen ohne Eyecatcher und die ungläubwürdige Simulation des Geschwindigkeitsgefühls stören.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Downtown Run ist der VW unter den Rennspielen: Grundsollide, aber ohne echte Highlights.

Umfangreich ist **Downtown Run** ja – 28 Strecken, 14 Autos, acht verschiedene Singleplayer-Modi haben's in sich. Beispielsweise kann man insgesamt elf Meisterschaften fahren (Anfänger, Profi, Experte und Markenmeisterschaften, etwa Mitsubishi oder Ford) oder als Polizist im Verfolgungsmodus auf Verkehrssünder-Jagd gehen. Trotzdem mangelt es an der Langzeitmotivation: In den Meisterschaften können zwar neue Strecken und Autos freigespielt werden, allerdings sind die Kurse meist Varianten der bekannten Abschnitte und bei den Autos fehlen die richtigen „Kracher“. Warum sollte man zehn Stunden spielen, nur um einen Ford, Audi oder Renault mit etwas mehr als 200 PS zu fahren, wenn andere Rennspiele mit Ferraris, Lamborghinis und McLarens aufwarten? Schade, denn aus dem Konzept mit Prestige-Punkten und Modi-Vielfalt hätte man mehr machen können.

TESTURTEIL DOWNTOWN RUN

ENTWICKLER Ubi Soft

ANBIETER Ubi Soft

PREIS Ca. € 30,-

TERMIN Ertlich

USK Ab 6 Jahren

SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstarke 3 Stufen

MEHRSPiELER Einzel PC, 2

Netzwerk - 2 Sp/Packung

TESTCENTER Einzel PC, 2

Prozessor in Megahertz

Arbeitsspeicher

Gratik-Chip Klassen

Harddisk 3,5 Zoll 3,5 Zoll

PRO & CONTRA

Abwechslungsreiche Modi

Großer Fahrpark

in dem Besonderheiten fehlen

Kaum Rennatmosphäre

Dünnere Sound

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

ATMOSPHERE

SPIELEDISIGN

MEHRSPiELER

57

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen:

WHEELS VELOCITY X

oder LEGO DUNE RACERS (MAGNET)

BEMI-Sommer-Spezial

BEMI

first in service



XAVIA x.junior

BEMI-Spezial

AMD Athlon™ XP 2600+ Prozessor

XAVIA x.junior BEMI Spezial II: Midi Tower ATX - 128MB DDR
GeForce4 Ti4200 TV-Dut/DVI - 512MB DDR-RAM (PC-333) -
120GB HDD Festplatte - FDD 3,5" - DVD 16x/48x - CD-RW
52/24/52x - Sound 6 Ch. Audio o.B. - LAN - 2xUSB2.0 - MP3/MSI
NVIDIA nforce2 K7N2-L - Cordless Tastatur silber mit Maus -
Windows® XP Home Edition

2 Jahre Garantie

949,-€



XAVIA empfiehlt Microsoft® Windows® XP

Microsoft® Windows® XP Home Edition

entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

AMD, the AMD Logo, AMD Athlon™ and combinations thereof, the Processor by DDR Memory and the AMD logo are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

The Dawn of Cinematic Computing

NETGEAR RP614 DSL/Kabel Web-Safe-Router



PixelView NVIDIA GeForce FX 5600 128MB

64,-€

Die FX5600 überzeugt mit satter Ausstattung und neuen Features. DirectX 9.0 und NVIDIAs neue CineFX Engine sind implementiert und somit ein purer Spiegelexklus garantiert. Mit der Vivo Funktion ist es auch möglich Homevideos zu bearbeiten. Des weiteren besitzt die Grafikkarte einen DVI Anschluss, um die immer beliebter werdenden TFTs anzuschließen. Ein Anschluss eines CRT Monitors ist über den analogen Eingang ebenfalls möglich. Durch 8-fach AGP ist es möglich eine Bandbreite von 2,1 GB/s zu erreichen. Somit ist es auch aufwendige und komplexe Spiele im vollen Umfang zu genießen.

Gratkornprozess - NVIDIA GeForce FX - 8X GPU
Speicher: 128MB DDR Memory
Bus-System: AGP 8X/4X
Case Clock: 350MHz
Memory Clock: 800MHz
Bildwiederholfrquenz: 60-240Hz
TV-Dut, ja - Video-In, ja - DVI-Dut, ja
Features: Voller DirectX9 Support mit Vertex
Shader 2.0+ und Pixel Shader 2.0+ CineFX Engine



209,-€

Ihr BEMI Partner in Ihrer Nähe

Dieser DSL/Kabel Web-Safe-Router mit vier Ports und 10/100 MB/s-Switch zeichnet sich durch eine besonders hohe Benutzerfreundlichkeit aus. Der NETGEAR Smart Setup Wizard erkennt automatisch die Art der ISP-Verbindung und der NETGEAR Installation Assistant führt die Anwender durch den gesamten Installationsvorgang mit Unterstützung durch das Hilfesystem NETGEAR On Screen Help. Die Web-Safe-Merkmale gewährleisten ein hohes Maß an Sicherheit durch Content-Filtrierung und Schutzfunktionen. Sie bieten darüber hinaus einen Firewall-Schutz mit Network Address Translation (NAT) und Privacy-Protection-Software gegen Hacker-Angriffe.

* PLZ 0 - 011904 Neukirch Bekas Computer Tel. 025951-31558 - D-21175 Pütz Richter EDV Systeme Tel. 025601-39969 - D-04720 Großschönbrunn Netcom GmbH Netze & Kommunikationssysteme Tel. 03431-389-0 - D-04714 Uhlhorn C&D Computer Hans Donatbauer Tel. 034381-926-0 - D-04324 Bad Liebenwerda C+C GmbH Computer & Kommunikation Tel. 03541/629-0 - D-06269 Querfurt SE Computer & Service Tel. 03471/41532 - D-05311 Hehra JDS-Computer Technik Tel. 03747-52280 - D-07407 Badelstedt Computerspezialist Frank Lense Tel. 03672-353453 - PLZ 1 - D-10113 Berlin BüroExpress GmbH Tel. 030-8699005 - D-12179 Berlin 101 Data Scheidewitz Tel. 630-723 75 855 - D-13355 Berlin-Scandau APPA Computer-Netzwerke-Beratung Tel. 030-26282130 - D-14006 Belgig G. I A Computershop Belgig Tel. 033841-33589 - D-15517 Fürstenwalde DG-Networks International Tel. 01960/48734 - PLZ 2 - D-21391 Rappentsteden Computer-Netzwerke-Beratung Tel. 0431-61768 - D-22041 Hamburg Webrock & Prod Computer GmbH Tel. 0431-12398 - D-26639 Wilmsloh Andreas Barchel - D-22469 Hamburg Webrock & Prod Computer GmbH Tel. 040-8316046 - D-23917 Leich ASD DMS Tel. 046625695 - D-26388 Wilhelmshaven Ing. Büro Michael M. Tel. 0442152943 - D-26506 Norden Rubin-Elektronik Tel. 04931-12398 - D-26639 Wilmsloh Andreas Barchel Tel. 04944-12333 - D-29150 Schwanevörde Überking Computer Tel. 0421-6369089 - D-29313 Hainholzhusen W. W. Harz & Software Tel. 05064-40511 - PLZ 3 - D-30553 Rosenburg Memo Computer & Marktresearch Stellen Jobcenter OHG Tel. 051-461056 - D-30852 Romsberg PEACOM Elektronik-Kabel Tel. 05109-5153-74 - D-32537 Bunde Kerkhof Computer Tel. 052323867102 - D-3332 Gütersloh LEBROFF Tel. 0524/513 12 39 - D-33044 Bad Bentheim www.karlsruhe.com Tel. 054127 Kessel Brand Computer KA GmbH Tel. 0561-60759 - D-34469 Wolfhagen Innovation 2000 Handelsagentur Tel. 0520-4682000 - D-35200 Wildesloh-Winkelbach VCB Computer Tel. 06678-1536 - D-35357 Varenberg RSK Röhler System Kommunikation GmbH Tel. 06648-5215 - D-38889 Blankenburg BEMI Computer GmbH Tel. 03944-8500 - D-39179 Barleben Comas Computer Tel. 039203-61007 - PLZ 4 - D-40489 Düsseldorf Felderfeld GmbH Tel. 0203-74 98 99 - D-41063 Mönchengladbach ADAMS Tel. 02161-9801-0 - D-46294 Dorsten Computer U. Büro Martin Bruggemann Tel. 02362-76497 - D-41495 Reihmweg SW Webdesigns GbR Tel. 02802-808298 - D-48282 Emmetten M. D. E. R. H. Media GmbH Tel. 02572-955900 - D-49074 Osnabrück Deinet Informations- und Technik Tel. 0541-2027700 - D-49626 Buppen Döveling Buren Telekomunikation Tel. 05435-5061 - D-49809 Lingen Softnet EDV-Beratung GmbH Tel. 0591/915600 - PLZ 5 - D-52379 Langewiese BCS-Computer Bohrer Computer Service Tel. 02423-901033 - PLZ 6 - D-61184 Karben Heinz Derst Hard- und Software Tel. 06639-9143 - D-63450 Hanau Ernst Computer Shop Tel. 06181-26066 - PLZ 7 - D-71078 Rottweil Kuhn Computer Tel. 07472-91988-0 - D-73040 Ludwigs-EDV Vertrieb GmbH Tel. 07124-5019020 - D-74613 Ulmungen Computer-Technik Runkel Tel. 01805/631700 - D-74838 Lamsbach Kappas Datacenter Tel. 09237-97011 - D-76547 Straßburg E&C GmbH Büro Kommunikationstechnik Vertrieb GmbH Tel. 07271/98300 - D-78179 Furtwangen SE Computer Tel. 07722-914715 - PLZ 8 - D-80335 München Strasser & Holzinger Electronics Computer Vertrieb Tel. 089-549086 - D-8-01173 München WIMM COMPUTER/EDV Tel. 089-43540410 - D-82055 Garching ENROM Consulting Tel. 08105/73252 - D-82178 Grünbühl CMS Computer Tel. 089-8902057 - D-82308 Troisdorf WIMM Büro- und Informations- und Technik Tel. 08921-5514 - D-82308 Peilenberg VerCom GbR Tel. 08903-9482 - D-83435 Bad Reichenhall Ruppertiger Bürosysteme Angerer GmbH Tel. 08651-3016 - D-83152 Wasserburg CONTROLL Computer Service GmbH Tel. 08071-52400 - D-84489 Burghausen B. C. D. Vertriebs GmbH Tel. 08671-7800 - D-85080 Emsmangern Spinner EDV-Management Tel. 08458-342980 - D-85206 Rohrbach/Faltenbach Weber Computer & Kommunikation Tel. 08442-7425 - D-85354 Freising Computer Dürmte Tel. 08161-85348 - D-85388 Moosburg Bürodirekt Beck Tel. 08161-2540 - D-85425 Erlang PC und Netzwerke GmbH Tel. 09182-2985 - D-85564 Hohenlinden Personal Computer mehr ESW Tel. 08124-57543 - D-86633 Mauthausen Elektronik Dürtel Tel. 09091-907156 - D-86720 Nördlingen Bürotechnik Schuster Tel. 09041-29716-12 - D-87100 Memmingen Hoffmann & Frische Computer-Technik GmbH Tel. 08331-405642 - D-88411 Sonthofen Elektro Beckler Tel. 07367-1873 - D-88128 Langenau KOTZBE R&A Computer-Technik Tel. 07345-237200 - PLZ 9 - D-90453 Nürnberg Günther Frankel Computer o.K. Tel. 0911-63289-0 - D-91174 Roth Schack EDV-Systeme GmbH Tel. 09111-9606-0 - D-91150 Dinkelsbühl Elektro Fuchs GmbH Tel. 09851-8524 - D-91711 Weißenburg EDV-Beratung Weißenburg Tel. 09141-87700 - D-92385 Völsberg IOW Hard- & Software GmbH Tel. 09182-931700 - D-93073 Neutraubling SATX-Com Tel. 09401-913339 - D-93128 Regensburg H&C Computersysteme Tel. 09402-500005 - D-94227 Zwiesel H&C Computersysteme Tel. 09222-60912 - D-94234 Viechtach Fritz K. Bürotechnik & Büroschönung Tel. 09424-9447-0 - D-94315 Straubing Connet Tel. 09421-959863 - D-94441 Pfaffing Bürotechnik Weber (Edigcam) Tel. 09831-3566 - D-94474 Vilsbiburg Donau Cam Tech Tel. 09454-871963 - D-94543 Haarbach Computer Kolhofer Tel. 08533-91930 - D-91010 Seitz GWW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Fialat) Tel. 09287/91283 - D-95713 Münchberg GWW electronic 2000 Vertriebs GmbH Tel. 09251/6038 - D-91633 Großbrüder CW Computer Tel. 09766-5200 - D-98597 Fambach Elektro-Schellenberg Tel. 03684-21667

Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.

Big Mutha Truckers



Ladys aufgepasst: **Meiner ist 18 Meter lang!**
Männer dürfen aber auch gerne weiterlesen.

KLAR ZUM ENTERN

Die hartnäckigen Biker können Sie nur durch gekonnte Fahmanöver abschütteln.

Weil sich Mama Jackson demnächst aus dem Geschäftsleben verabschieden will, ruft sie unter ihren vier misstrauten Gören einen Wettbewerb aus: Wer es schafft, in 60 Tagen mit seinem Truck den meisten Schotter zu scheffeln, erbt das familieneigene Transportunternehmen. Also karren Sie als einer der Sprösslinge Waren von Lagerhaus zu Lagerhaus, immer bestrebt, Ihre Ladung möglichst billig einzukaufen und anderswo teuer

loszuschlagen. Gute Tipps, welche Güter gerade wo gefragt sind, gibt es regelmäßig in Raststätten, die gegen Bares auch den leer gefahrenen Tank wieder füllen oder kleinere Beulen am LKW ausbügeln. Unterwegs spielt sich **Big Mutha Truckers** wie ein gewöhnlicher Fun-Racer, mit dem kleinen Unterschied, dass Karambolagen Kohle bringen und es auf den belebten Highways reichlich Gelegenheit gibt, die schönsten Massenunfälle zu provozieren.

Wenn Sie es allerdings zu weit treiben, handeln Sie sich ähnlich wie bei **GTA 3** einen schlechten Ruf ein und heftet sich die Polizei an Ihre Fersen oder Bikerbanden versuchen, Ihren Truck zu entern. Wettrennen mit anderen Fernfahrern und die ein oder andere illegale Fracht bringen noch mehr Geld, das Sie an Werkstätten in Spoiler, Stoßfänger und anderes Tuningzubehör oder eben die nächste Ladung investieren können.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Big Mutha Truckers ist
Grand Theft Auto Light.

Heißt Ihre Lieblingsband Truck Stop? Haben Sie das Fernfahrermagazin abonniert? Vielleicht Verwandte in Texas? Dann müssen Sie jetzt ganz stark sein, denn Empires rasende Transportsimulation nimmt die Truck-Romantik gehörig auf die Schippe. Die klischeehaften Redencks, die zwittrigen Dialoge und Radiosendungen sind für mehr als einen Lacher gut. Mit den 60-Tonnen dem Gegenverkehr platt zu walen oder sich Verfolgungsjagden mit der Polizei zu liefern, macht genauso viel Spaß wie in **Grand Theft Auto** mit geklauten Wagen zu kreuzen. Allerdings fehlt **Big Mutha Truckers** die Missionsvielfalt des kleinen, großen Bruders. In Hick State County ist einfach nicht so viel los wie in Liberty City. Und so ebbt der Spielspaß nach den ersten paar verdienten Millionen schnell ab.

TESTURTEIL BIG MUTHA TRUCKERS

ENTWICKLER	ANBIETER
Eutechrynx	Empire Interactive
PREIS	TERMIN
Ca. € 35,-	Enthältlich
USK	SPRACHE
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE

Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar, Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTKRITERIEN

Prozessor in Megahertz	Arbeitsspeicher	Gratik-Chip-Klassen
500 1500 3000	64 MB 128 MB 1,024 MB	Stufen 3 4 5

PRO & CONTRA

- Coole Radiosender
- Verfügungsgagden
- Fahrmodell in Ordnung
- Keine Langzeitmotivation
- "Tote" Städte

GRAFIK	70%
SOUND	75%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	64%
SPIELEDISIGN	65%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KING OF THE ROAD** oder **GTA 3** mochten.

RESTAURANT EMPIRE

Vom Tellerwäscher zum Millionär!

Die erste
Restaurant-Simulation

Bauen

Gestalten

Beobachten

Managen

Verwirkliche Deinen Traum vom eigenen Restaurant-Imperium

Fesselnde Story

- die erste 3D-Restaurant-Simulation, komplett in deutscher Sprache mit 18 Szenarien und dem „Freies-Spiel Modus“

Unzählige Möglichkeiten

- unzählige Einstellmöglichkeiten: 180 Rezepte und Zutaten in verschiedenen Qualitäten, 200 Einrichtungsgegenstände, 37 Chefköche, 5 Restaurant-Arten in Paris, Rom oder Los Angeles

Umfangreiche

Einstellmöglichkeiten und Interaktionen

- unterhalte Dich mit Deinen Gästen und beobachte wie diese auf Dein Essen reagieren, wechsele das Personal, verbessere die Servicequalitäten, ändere die Essens- und Getränkepreise oder Menüfolgen - alles wird sich auf den Spielverlauf auswirken

Internationale Kochwettbewerbe

- nimm an internationalen Kochwettbewerben teil, reise in ferne Länder und verbessere Dein kulinarisches Können

3D-Grafik

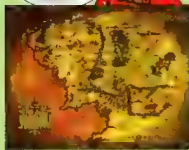
- umfangreiche Auswertungen und Statistiken zum Spielverlauf, detaillierte 3D-Grafik mit frei dreh- und zoombaren Kameraperspektiven und liebevoll gestalteten Animationen

über 1200 Poster zu allen Themen im Hauptkatalog!

HERR RINGE

Wowee!

Die spezielle Druck-
technik erzeugt einen
schimmernden,
dreidimensionalen
Eindruck



MIDDLE EARTH MAP

Größe 60x80cm

Kunststuck mit Aluminium-Relief-Druck

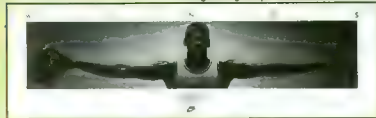


Auf
www.closeup.de
gibt's den einen Ring auch
in Sterlingsilber, Edeltahl
und Skarabäen
Gold!

Z-736 280 / € 19,90
DER EINE RING Ringgröße 55 mit
Halskette, innen und außen graviert!

Poster

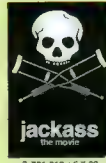
G-268 636 / € 17,90 MICHAEL JORDAN
Reiseges Langbahnposter Größe 182x58cm!!!



PULP FICTION
G-295 064 / € 6,69
Größe 101x68cm
PULP FICTION
Reisegesposter
R-295 064 / € 9,99
Größe 158x106cm



G-747 350 / € 6,69
THE KISS
Größe 64x90cm



G-761 610 / € 7,69
JACKASS: THE MOVIE
Größe 68x102cm



G-528 910 / € 6,69
JEANS GIRL
Größe 61x87cm



G-753 078 / € 9,99
LEGLAS Größe 53x158cm



Z-771 500 / € 75,00
SONNENBRILLE 'NEO'
Metal Collection - in Matrix-Stofftasche
Original Neo-Bild



Ihr habt auch schon sehnsüchtig
auf Matrix Reloaded gewartet?
Dann checkt www.closeup.de
Wir haben noch mehr für Euch davon!



G-765 242 / € 7,69
MATRIX-RELOADED
Größe 56x86cm



G-764 320 / € 7,69
DAREDEVIL
Größe 59x84cm



G-761 430 / € 7,69
8 MILE
Größe 68x98cm



H-771 050
€ 21,90
ACTIONFIGUR NEO
Größe ca. 16cm



H-771 060 / € 21,90
ACTIONFIGUR TRINITY
Größe ca. 16cm

Fahnen

mit Befestigungsschnüren!



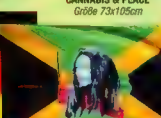
E-769 920 / € 7,99
PEACE Größe 125x80cm



E-754 330 / € 7,99
CANNABIS & PEACE
Größe 73x105cm



E-752 030 / € 7,99
GERMANY Größe 105x73cm



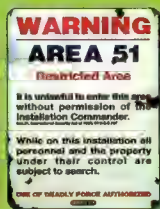
E-746 000 / € 7,99
RASTA-FAHNE
Größe 105x73cm



B-733 870 / € 8,29
ZICKENZONE Größe 17x22cm



B-724 920 / € 8,29
BEER UNSER Größe 17x22cm



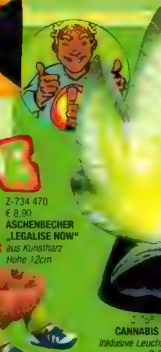
B-516 170 / € 15,90
AREA 51 Größe 30x40cm



E-771 201 (L) / € 17,90
MATRIX - RELOADED Logo-Shirt



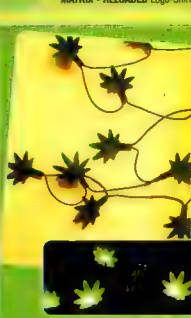
Z-754 750
€ 13,90
RASTA-MÜTZE
MIT DREADLOCKS
"Rasta-Mütze"
handschwebt,
kannst
unterschiedlich
genutzt!



Z-734 470
€ 8,90
CANNABIS-STEHLLEUCHTE
"LEGALISE NOW!"
aus Kunststoff
Höhe 12cm



Z-758 070 / € 13,99
CANNABIS VORHANG
Material: Stoff



Z-758 020 / € 4,99
CANNABIS - LICHTERKETTE
15W, 10 Lichter inkl. 2 Ersatzlampen

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht**
mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Alle Spiele der letzten Monate

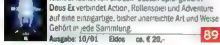
Mobile Forces
Die Original-Karten sind für die maximale 16 Spieler viel zu groß - die Community hat aber fleißig eigene Maps erstellt, auf denen dieser klassische Team-Shooter richtig Spaß macht.

ACTION
ACTION-ADVENTURES

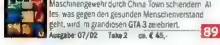
vorgestellt von Thomas Weiss



Mafia: City of Lost Heaven
Eine der Top Five Goodfellowes werden hier in einem Drama. Sie puschen gegen die Mafiosi und tun so als wären sie. Mafia: City of Lost Heaven ist ein Action-Adventure mit Mafia- und Action-Elementen für die PC-Plattformen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **89**



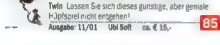
Deus Ex
Nicht umsonst wird es zur besten Spielzeit gewählt. Deus Ex verbindet Action, Rollenspiele und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/01 **Info** **ca. 230** **89**



Grand Theft Auto 3
Autohuren, Gangster umhert, mit dem größten Massengewaltspiel der Welt. Grand Theft Auto 3 ist ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **89**



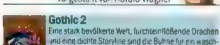
System Shock 2
Wenn Sie Deus Ex mochten, sollten Sie diesen kleinen, aber genauen, Werten Spectro's Nachfolger, System Shock 2, ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/09 **Info** **ca. 110** **86**



Evil Twin
Sie sind Marie würde die Augen aufheben und weinen. Sie sind Marie würde die Augen aufheben und weinen. Sie sind Marie würde die Augen aufheben und weinen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 11/01 **Info** **ca. 110** **85**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE

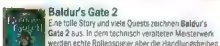
vorgestellt von Harald Wagner



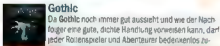
Gothic 2
Eine stark bewertete und bewährte Action-Adventure. Eine stark bewertete und bewährte Action-Adventure. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **91**



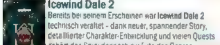
Morrowind
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **91**



Baldur's Gate 2
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 11/02 **Info** **ca. 60** **89**



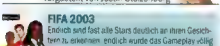
Gothic
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **85**



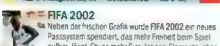
Icewind Dale 2
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 11/02 **Info** **ca. 60** **84**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von Justin Stoenberg



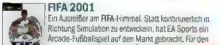
FIFA 2003
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **90**



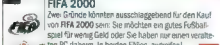
FIFA 2002
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **85**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **84**



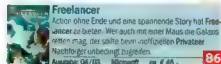
FIFA 01
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **79**



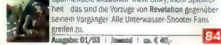
FIFA 2000
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **73**

ACTION
SCIFI-ACTION

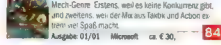
vorgestellt von Thomas Weiss



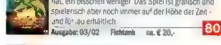
Freelancer
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **86**



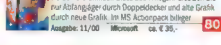
Aquanox
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **84**



Mechwarrior 4: Vengeance
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **84**



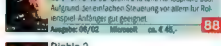
Mechwarrior 3
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **84**



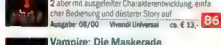
Aquanox
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **84**



Crimdon Skies
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **84**



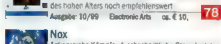
Dungen Siege
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **88**



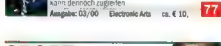
Diablo 2
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **86**



Vampire: Die Maske der Mysterien
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **81**



Darkstone
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **78**



Nox
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **77**

SPORT
AMERICAN SPORTS

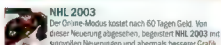
vorgestellt von David Bergmann



NBA Live 2003
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **92**



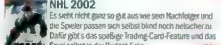
Madden NFL 2003
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **90**



NHL 2003
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **89**



NBA Live 2001
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **89**



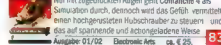
NHL 2002
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **88**

ACTION
MILITAR-SIMULATIONEN

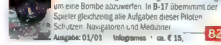
vorgestellt von Harald Wagner



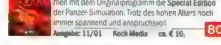
Eurofighter Typhoon
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **88**



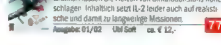
Comanche 4
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **83**



B-17 Flying Fortress 2
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **82**



Panzer Elite Special Edition
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **82**



IL-2 Sturmok
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

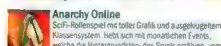
vorgestellt von Dirk Gooding



Dark Age of Camelot
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **84**



Everquest
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **80**



Anarchy Online
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **79**



Asheron's Call 2
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **75**



Neocron
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **73**

SPORT
MOTORSPORT

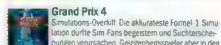
vorgestellt von Justin Stoenberg



DTM Race Driver
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **88**



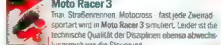
Colin McRae Rally 2
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **87**



Grand Prix 4
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **85**



Total Immersion Racing
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **82**



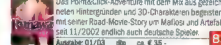
Moto Racer 3
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **82**

ABENTEUER
ADVENTURES

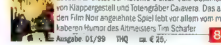
vorgestellt von David Bergmann



Flucht von Monkey Island
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **84**



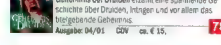
Runaway
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **83**



Grim Fandango
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **81**



Silent Hill 2 - Director's Cut
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **80**



Das Geheimnis der Druiden
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **78**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Justin Stoenberg



Tiger Woods PGA Tour
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **87**



Links LS 2
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **87**



Virtua Tennis
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **85**



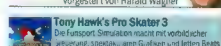
Links Championship Edition
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **85**



Jimmy White's Cuesball World
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **84**

SPORT
FUNSPORTS & RENNISPIEL

vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 3
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **91**



Need for Speed: Porsche
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **85**



Tony Hawk's Pro Skater 2
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **85**



RallySport Challenge
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **83**



Need for Speed: Hot Pursuit 2
Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. Ein Action-Adventure mit Action- und Adventure-Elementen. **Preis: 49,95 €**
Ausgabe: 10/02 **Info** **ca. 60** **82**

A woman with dark hair, wearing a black corset and dark pants, is the central figure of the poster. She is looking directly at the camera with a slight smile. The background is a vibrant blue with dynamic, glowing light effects that create a sense of energy and movement.

GC-GAMES CONVENTION 2003!

**Die weltgeilste Messe für Games & Software!
Vom 21. - 24.08. in Leipzig.**

**Karten und Infos unter: www.saturn.de oder
in ausgewählten Saturn-Märkten! ***



SATURN

GEIZ IST GEIL!

Fußballmanager 2002

Wer die Feature-Liste des Fußballmanager 2002 studiert, wird enttäuscht feststellen, dass es im Vergleich zum Vorjahresmodell nur drei wesentliche Neuerungen gab: Die 3D-Spielszenen wurden mit der alten Bundesliga Stars-Engine gemalt, die Zeitung hieß noch nicht Kicker und einen Stadioneditor gab es auch nicht. Ansonsten lieferte aber bereits der Fußballmanager 2002 alles, was der Manager eines Fußballvereins braucht: verständliche Tabellen und Liebe zum Detail.



TESTURTEIL CLASSICS FUßBALLMANAGER 2002

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 10,-
USK Ohne
TERMIN 25. April 2003
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie AMSTERDAM 4 oder FUßBALLMANAGER 2003 möchten

Star Trek: Armada

Das Weltall. Unendliche Weiten. Viel Platz für Machtgelüste, Intrigen und fulminante Raumschiffschlachten. All dies findet sich in Star Trek: Armada, einem in der Das nächste Jahrhundert-Staffel angesiedelten Echtzeitstrategiespiel. Da gibt es Klingonen, die sich offen gegen ihr eigenes Reich stellen, dubiosen Besuch aus der Zukunft, eine Offensive der Borg, verunsicherte Romulaner und etliches mehr. Echtzeitstrategie im Weltall ganz ohne dritte Dimension.



TESTURTEIL CLASSICS STAR TREK: ARMADA

ENTWICKLER Activision
ANBIETER ak Tronic
PREIS Ca. € 10,-
USK Ab 12 Jahren
TERMIN 15. Mai 2003
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie BRIDGE COMMANDER oder STAR TREK: NEW WORLDS möchten

Syberia

In Syberia erkunden Sie fiktionalen Orte, die das Gefühl von Einsamkeit versprühen: verlassene Kisten mit futuristischen Stahlauflagen; altmodische Züge, die mittels Schlüssel aufgezogen werden; stillgelegte Fabriken, in denen Maschinen Roboter herstellen. Ihre Rolle ist die von Anwältin Kate Walker. Ihre Aufgabe: den Kauf einer Firma abschließen. Was einfach klingt, aber nicht ist. Schließlich wollen in dem Adventure zahlreiche Rätsel gelöst werden.



TESTURTEIL CLASSICS SYBERIA

ENTWICKLER Microdis
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 20,-
USK Ohne
TERMIN Endlos
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie THE LONGEST JOURNEY oder AMERZONE möchten

Tony Hawk's Pro Skater 3



Schwitzen für Passivsportler:
Skateboard fahren wie der Weltmeister

Das Ziel: 200.000 Punkte. Zeit dafür: zwei Minuten. Unser Skater fährt los, vollführt elegant ein Manual, springt auf ein Gelände und zeigt mehrere Grinds. Sieht gut aus, schnell weiter auf den Zaun gehüpft und dabei um 360 Grad gedreht, die nächsten Grinds folgen und das Ausbalancieren mit dem Steuerkreuz wird schwieriger. Jetzt den gleichen Weg zurück, da steigt die Anspannung und die Finger umklammern krampfhaft das Gamepad. Der Multiplikator zeigt bereits 24, jetzt nur nicht den Gymnast Plant vergehen, sonst was alles umsonst! Eine typische Szene, wie Sie sie in der Skateboard-Simulation Tony Hawk's Pro Skater 3 am laufenden Band erleben werden. Und das wird Sie in ein Wechselbad der Gefühle stürzen, denn Triumph und Versagen liegen unglaublich dicht beieinander. Atemlose Action für Gamepad-Akrobaten und Skateboard-Fahrer.



TESTURTEIL CLASSICS TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ENTWICKLER Gearbox
ANBIETER ak Tronic
PREIS Ca. € 10,-
USK Ohne
TERMIN 15. Mai 2003
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie SUPREME SNOWBOARD oder MAT HOFFMAN'S DMX möchten

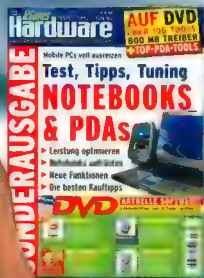
ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
4 Teile Moortuhn	ak Tronic	18	€ 5,-
Age of Wonders 2	Bigben	84	€ 15,-
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Black Isle Compilation	Virgin Interactive	80	€ 35,-
Call to Power 2	ak Tronic	81	€ 10,-
Capitulation 2	Okaysoft	59	€ 13,-
Civilization 3	Infogrames	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cossacks: European Wars	ak Tronic	77	€ 10,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 25,-
Der Palast 2 Gold Edition	Arcanor	85	€ 28,-
Der Verkehrsagent	Jowood	77	€ 10,-
Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
Die Siedler 4	ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platinum Edition	Ubisoft	85	€ 45,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Die Sims - Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Earth2150 Trilogy	Alive	79	€ 10,-
Empire - Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Elfenherd	Koch Media	82	€ 10,-
Flareflighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 99	Green Pepper	70	€ 7,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
FX200 Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
FX200 Fußballmanager	Virgin Interactive	82	€ 11,-
FX200 Hawk's Pro Skater 3	THQ	80	€ 20,-
FX200 Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
FX200 Electronic Arts	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Dies Forever	Vivendi Universal	85	€ 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Port Royale Gold	Bigben	85	€ 25,-
Racing Simulation 3	Ubisoft	86	€ 20,-
Real Typhoid	Koch Media	82	€ 10,-
Serious Sam 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Star Trek: Armada	ak Tronic	75	€ 10,-
Starlight Command	ak Tronic	84	€ 10,-
Starlight Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
Syberia	Vivendi Universal	67	€ 20,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tomb Raider: Die Chronik	ak Tronic	78	€ 10,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	ak Tronic	91	€ 10,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	ak Tronic	90	€ 10,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für 9,90 € gibt's 3 Ausgaben PC Games + 1 Sonderheft. Also gleich draufhalten!

P **PC Games: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler**
Spielabstürze, Grafikfehler, instabiles Betriebssystem? Sie brauchen Patches, Updates, Tools und Treiber? Da hilft nur eine zeitraubende und teure Internet-Recherche. Oder: Sie greifen zum neuen Sonderheft der PC Games: Auf fünf randvollen CDs hat die Redaktion alles Wichtige zusammengestellt, was PC-Spieler derzeit brauchen: 70 aktuelle Patches, 100 Treiber, 80 Zusatz-Levels und Mods, 40 Counter-Strike-Maps und die besten 60 Tools zur Systempflege.

P **PC Games Hardware: Video am PC**
Digital Video und DVD sind derzeit in aller Munde. Wir zeigen Ihnen, welche Möglichkeiten Sie durch die neue Technologie haben und wie der PC hilft, diese optimal zu nutzen: Erfahren Sie alles zum Thema Ausstattung bis zu den richtigen Anschlüssen, digitalisieren Sie Ihre „alten“ Videoaufnahmen für die Ewigkeit, lesen Sie, wie Sie die Bildqualität optimieren und perfekte Videoschnitte erzielen. Legen Sie gleich los mit allen wichtigen Tools auf der Heft-DVD.

P **PC Games Hardware: 100 % mobil mit Notebook & PDA**
Sie haben sich ein Notebook zugelegt und möchten das Potenzial perfekt nutzen? Unser Sonderheft zeigt, wie Sie Ihr Notebook für den täglichen Gebrauch fit machen, sich vor Diebstahl und Daten-Spionage schützen, worauf Sie bei der Einwahl ins Internet zu achten haben oder wie Sie externe Geräte optimal anschließen. Außerdem gibt es viele nützliche Tipps zu Spielen, Videos und Musik, damit auch die Unterhaltung auf dem Notebook nicht zu kurz kommt.

Einfach und bequem online abonnieren:

www.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Zeitschriften ausgeliefert auf eine Postkarte bitten und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 22612 Stockdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Anif.

☒ **Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.**

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft: für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo!) + 1 Sonderheft: für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen ges. Vertreter)



Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun, ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.), Ausland € 68,40/Jahr. Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games weiter? Erhalten Sie, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankleitzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

☐ Kreditinstitut:
Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC-MEDIA AG, Dr. Hans Stadler 17, 90762 Fürth, Versandmagazinvertrieb Christian-Georg-Verlag

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD
und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-
Magazin mit DVD!



Diese
Ausgabe
mit Cheats-
&-Codes-
Booklet
auf 100
Seiten.



TIPPS & TRICKS

Tropico 2: Die Pirateninsel

Holen Sie sich die **Augenklappe** aus der Kiste und schnallen Sie sich den Krummsäbel um. **Tropico 2** entführt Sie in die Karibik des 17. Jahrhunderts - wir geben die besten Tipps für den harten Piratenalltag.

Inhalt dieser Ausgabe

Tropico 2
Grundlagen-Tipps S. 135

Vietcong
Profi-Tipps S. 139

Anno 1503
Grundlagen-Tipps S. 143

Die Sims: Deluxe
Grundlagen-Tipps S. 147

Indiana Jones 6
Komplettlösung S. 151

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft“ oder nutzen Sie die Hotline.

@ PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf Seite 138.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (hilfe@pcgames.de)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf www.pcgames.de

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft“ ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels - und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf“ (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf“ bzw. „Faxpolling“ nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps - sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seitenzahl	Nummer			
Hitman 2 Komplettlösung	8	511			
Age of Mythology (Teil 1/2)	4	501	James Bond 007: Nightfire	4	527
Age of Mythology (Teil 2/2)	8	528	Jedi Outcast Multiplayer	2	512
Anno 1503	8	502	Jedi Outcast	4	513
Aquanox 2: Revelation	2	537	Mafia Komplettlösung	8	514
BF 1942 Multiplayer-Tipps	6	503	Morrowind	4	515
Blitzkrieg	4	504	Need for Speed: Hot Pursuit 2	2	517
Delta Force: Black Hawk Down	2	530	Neverwinter Nights	4	516
DTM Race Driver	4	510	No One Lives Forever 2	6	518
Dungeon Siege (Teil 1/2)	6	506	OFF: Resistance	7	520
Dungeon Siege (Teil 2/2)	6	507	Port Royale	4	521
Dungeon Siege Chicken Level	2	505	Raven Shield	2	523
Freelancer	8	519	Runaway	4	532
Fußballmanager 2003 (AT)	2	531	Slim City 4	4	535
Fußballmanager 2003 Profi-Tipps	4	534	Splitter Cell	8	536
Gothic 2	8	529	Stronghold Crusader	4	522
GTA 3 Komplettlösung	10	508	Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6	524
GTA 3 Profi-Tipps	4	509	Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4	525
Haegemonia	2	533	Warcraft 3 Multiplayer	4	526

PC Games hilft

TOP-THEMA FREELANCER

Obwohl Freelancer hierzulande bislang nur über den Import erhältlich ist, erfreut sich das Weltraum-spektakel offenbar bereits größter Beliebtheit. Einige der am häufigsten gestellten Fragen finden Sie daher in diesem Kasten zusammengetragen.

Charakterstufe

In der Komplettlösung der vergangenen Ausgabe ist die Rede davon, dass die Spielfigur am Ende auf Stufe 35 aufgewertet wird. Bei meiner Figur war es aber nur die Stufe 20. Woran liegt das?

FRANK, PER EMAIL

Harald Wagner: Das entscheidende Kriterium ist der Levelaufstieg am Ende der Hauptstory für der aktuelle Konstantend. Im Falle unseres Redaktions-Freelancers waren nach Abschluss der finalen Mission knapp 2 Mio. Credits im Geldsackel. Mit diesem Finanzpolster wurde die Figur gleich auf die beschriebene Stufe 35 hochgelevelt. Spieler, die weniger Kohle auf dem Konto haben, werden entsprechend niedriger aufgewertet.

Multiplayer-Modus

Muss ich im Multiplayer immer wieder von vorne anfangen? Wo werden eigentlich die Spielerdaten abgespeichert? Ich konnte keine entsprechenden Dateien finden.

ALEXANDER, PER EMAIL

Dirk Gooding: Die Spielerdaten werden auf den lokalen Servern gespeichert. Wenn Sie einen Server erneut aufsuchen, auf den Sie zuvor gespielt haben, können Sie auch Ihr vorhandenes Spielerprofil benutzen. Wählen Sie sich auf einem neuen Server ein, beginnen Sie das Spiel auch mit einem neuen Charakter. Damit Sie den Überblick behalten, welche Server Sie schon besucht haben, lassen Sie sich die entsprechenden Server nach der Option „Visited“ auflisten.

Omnicron-Systeme

Ich bin mit der Story fertig und suche jetzt die Systeme Omnicron-Gamma und -Theta. Wie gelange ich dorthin?

TOM, PER EMAIL

Harald Wagner: Es gibt mehrere Möglichkeiten, in die Omnicron-Systeme zu gelangen: Vom Honshu-Sektor fliegen Sie nach Sigma-13. Dort finden Sie entlang der Gitternetzlinie 5/6 im Sektor F das Sprungloch nach Sigma-17. Halten Sie sich dort wieder an die Gitternetzlinie 5/6. In der oberen rechten Ecke von Sektor 6E stoßen Sie direkt auf das Sprungloch nach Omnicron-Theta. Im Omnicron-Theta-System befindet sich im Sektor 6E das Sprungloch zu Omnicron-Gamma.

Die Alternativroute führt über die Omega-Systeme ins Omnicron-System und sieht so aus:

Start in Omega-3:
Das Sprungloch nach Omega-7 im Sektor 5G benutzen.
Omega-7:
Zum Sprungloch nach Omega-11 im Sektor 6F (unterhalb der Briesen Mining Facility) fliegen.
Omega-11:
Suchen Sie das Sprungloch nach Omega-41 im Sektor 5C (unterhalb der Freital-Base).
Omega-41:
Das Sprungloch nach Omnicron-Gamma im Sektor 5E (unterhalb Freeport 5) benutzen.
Omega-41:
Fliegen Sie zum Sprungloch nach Omnicron-Theta im Sektor 4F (oberhalb Freeport 5).



Titan-Jäger

Wie gelange ich an den schweren Titan-Jäger und wo finde ich ihn? Außerdem habe ich gelesen, dass es stimmt so genannten Affenplaneten geben soll, stimmt das?

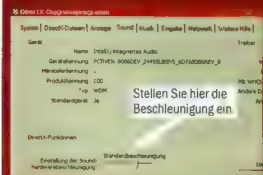
MARK, PER EMAIL

Dirk Gooding: Sie müssen dazu in das Heimatsystem der Corsairs vordringen, sprich ins Omnicron-Gamma-System fliegen. Auf dem Planeten Crete können Sie den Jäger für 776.380 Credits erwerben. Stellen Sie aber vorher sicher, dass Ihr Ruf bei den Corsairs wenigstens neutral ist. Sind Ihnen die Corsairs feindlich gesinnt, müssen Sie vorher entweder die Gegner der Corsairs attackieren oder Schmiergeld zahlen (dazu die Bars in den umliegenden Systemen, Planeten und Basen aufsuchen). Sind die Corsairs Ihnen erst einmal freundlich gesonnen, finden Sie in der Bar auf Crete die lukrativsten Missionen mit über 100.000 Credits Belohnung. Bei dem Affenplaneten handelt es sich um den Planeten Primus, der in einem der unbekannten Systeme beheimatet ist. Fliegen Sie dazu im Omnicron-Gamma-System in den Sektor 2F. Dort versteckt sich das Sprungloch in das unbekannte System. Vorsicht: Dort angekommen, treiben jede Menge Nomad-Patrouillen Ihr Unwesen.

FRAGE DES MONATS

Die am häufigsten gestellte Frage im letzten Monat bezog sich auf die Mikrofonprobleme in der zweiten Mission bei Splinter Cell. Obwohl viele Spieler sich an den korrekten Lösungsweg gehalten haben, klappte der Abschnitt trotzdem nicht:

Christian Müller: An dieser Stelle im Spiel gibt es leider immer noch schwerwiegende Fehler, wie uns mehrere Leser schon berichteten. Die einfachste Möglichkeit, diesen Bug zu beheben, bietet der aktuelle Patch auf die Version 1.2. Damit sollte das Problem eigentlich gelöst sein. Klappt der Missionsabschnitt damit immer noch nicht, gibt es dafür mehrere Möglichkeiten: Eine Ursache stellt ein Sound-Bug dar. Sie können diesen Bug beheben, indem Sie die Hardwarbeschleunigung Ihrer Soundkarte auf Standard setzen. Benutzen Sie dazu das DirectX-Diagnose-Tool Ihres Betriebssystems (unser Dank geht an unseren Leser Christian Dettmer für den Hinweis).



Ein weiterer Bug kann auch durch die Grafikeinstellung entstehen. Spielen Sie zum Beispiel mit einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten, kommt es unter Umständen ebenfalls zu dem Mikrofon-Bug. In diesem Fall hilft es, die Auflösung hochzusetzen. Sollte das bei Ihrem System nicht ohne weiteres möglich sein, ändern Sie die Auflösung in der Datei SplinterCellUser.ini (wir danken Bernd Schmidl für den Hinweis).

SPLINTER CELL Retina-Scanner

Ich komme in Mission 8: Chinesische Bot-schaft (2) nicht weiter. Ich bin in dem großen Raum, in dem zwei Flaggen hängen. Ich habe schon alle Gegner „versorgt“, aber ich komme an dem Retina-Scanner nicht vorbei. Was kann ich tun?

CHRISTOPHER, PER EMAIL

Florian Weidhase: Sie müssen den Offizier bei der Tür lebend greifen und ihn dazu zwingen, die Tür zu öffnen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Hinter den großen Flaggen im Raum läuft ein Rohr entlang. Hangeln Sie sich zügig bis hinter die zweite Fahne. Warten Sie, bis der Offizier seinen Soldaten durch die Tür gelassen hat. Jetzt ziehen Sie die Beine hoch und hangeln weiter, bis Sie direkt hinter dem Offizier stehen. Sie müssen sich unbedingt leise fallen lassen, sonst können Sie den Offizier nicht mehr nutzen, um die Tür zu öffnen. Im Raum greifen Sie sich noch den Soldaten, den

Die PC-Games-Spiele-Experten

Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de

Petra Maueröder
Strategie-spiele
pm@pcgames.de

Rüdiger Steidle
Strategie-spiele
rs@pcgames.de

Bernd Hofmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de

Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de

Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de

Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

Speicher-Stick aus dem PC und verschwinden dann durchs Fenster.

GOthic 2 Wo ist Pedro?

Ich spiele im vierten Kapitel als Drachenjäger und finde jetzt diesen Pedro nicht. Gorax will aber, dass ich ihm aus dem Weg schaue.

HUGO, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Sie werden Pedro im vierten Kapitel nicht finden, ebenso wenig im fünften Abschnitt. Erst wenn Sie im sechsten Kapitel auf der Insel Irdorath sind, treffen Sie auf den Gesuchten. Durchstöbern Sie die dortige Orkhöhle gehen – in einer der Zellen wird Pedro festgehalten.

GOthic 2 Schwere Drachenjägereüstung

Ich spiele als Drachenjäger, bin jetzt im fünften Kapitel und möchte wissen, wo und wie ich die Schwere Drachenjägereüstung bekommen kann.

ALEX, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Über die schwere Drachenjägereüstung wurde in den Gothic 2-Foren schon viel diskutiert. In der Regel erhalten die Spieler die Rüstung, wenn sie mehrere Voraussetzungen erfüllt haben:

1. Sie müssen sich im fünften Kapitel befinden.
 2. Sie müssen den Almanach im Kloster gelesen haben. Damit wird eine Gesprächsoption bei Bennet, dem Schmied, freigeschaltet, so dass Sie ihm berichten können, dass Sie nach Irdorath gehen.
 3. Sie müssen 20.000 Gold besitzen, um die Rüstung bezahlen zu können.
- Sollte das Gold Ihr Problem sein, kommen die Dracheier ins Spiel. Sie können die Eier an Bennet mit Gewinn verkaufen und wieder billig einkaufen. Dieses Spielchen lässt sich so lange betreiben, wie Sie wollen.

MORROWIND Tribunal: Wettermaschine

Ich muss eine Wettermaschine in Gang setzen. Man gelangt in das Tunelssystem über eine Statue auf dem Marktplatz. Aber ich weiß nicht, wo sich die Maschine befindet.

DOMINIK, PER E-MAIL

Harald Wagner: Die Höhlen unter der Stadt sind relativ linear aufgebaut. Zwar kann man sich nicht verlaufen, der Ausgang ist aber trotzdem schwer zu finden: In einem der ersten Räume finden sich Sprengsätze („satchels“), mit denen einer der zumangebrochenen Gänge freigelegt werden muss. Sobald man die Sprengsätze im Inventar hat, reicht ein Mausklick auf die Geröllsteine, um diese zu aktivieren. Der restliche Weg zur Wettermaschine ist zwar lang, aber offensichtlich.

SILENT HILL 2 Alternatives Spielende

Ich habe das Ende „Verlassen“ erreicht, eines der möglichen Enden. Es würde mich interessieren, wie man die anderen Enden erreichen kann. Gibt es außerdem irgendwelche Spezialgegenstände, die man nach dem Durchspielen finden kann?

OLIVER, PER E-MAIL

David Bergmann: Sie können das Spiel mit folgenden Varianten beenden:

Das Wasser-Ende

1. Überprüfen Sie mehrmals Angelas Messer.
2. Lesen Sie das Tagebuch auf dem Dach des Krankenhauses.

3. Verfolgen Sie unbedingt das Gespräch im Reading Room mit dem Kopfhörer (gegen Ende des Spiels).

4. Hören Sie sich in dem langen Gang vor dem letzten Endgegner das Gerede von Mary bis zum Schluss an.

Das Wiegegeburt-Ende

Sie müssen die folgenden vier versteckten Gegenstände einsammeln, um dieses Ende zu Gesicht zu bekommen:

1. Das Buch „Blutrote Zeremonie“
2. Das Buch „Verlorene Erinnerungen“
3. Den Kelch aus Obsidian
4. Das Salbungöl „Weißer Chrisam“

Das Maria-Ende

1. Achten Sie unbedingt auf Maria und schützen Sie die gute Frau vor Monstern. Sie dürfen Maria nicht aus Versehen mit Ihrer Waffe treffen.
2. Gehen Sie nach dem Treffen im Park nach Möglichkeit in das Hotel in der Nathan Avenue und nicht sofort zum Bowling.
3. Überprüfen Sie auf keinen Fall Marys Bild im Inventar.
4. Überprüfen Sie auf keinen Fall Angelas Messer.
5. Lassen Sie gegen Ende des Spiels Mary im langen Flur nicht ausreden, sondern gehen Sie gleich durch die Tür.

Die Spezialgegenstände nach erfolgreichem Durchspielen:

1. Die Kettensäge
Sie finden die Säge am Anfang des Spiels, wenn Sie den langen, öden Weg entlanglaufen, rechts bei den Baumstämmen. Das gute Stück ist schon von weitem zu hören.
2. Das Buch „Verlorene Erinnerungen“
In der Nähe der Texon-Tankstelle finden Sie einen Zeitungsstand, in dem das Buch versteckt ist.
3. Der Kelch aus Obsidian
Marchieren Sie in das Historical-Society-Museum. Der Kelch liegt auf einem grünen Tisch im Raum mit den vielen Bildern.
4. Weißer Chrisam
Das Fläschchen finden Sie auf dem Küchentisch im Blue Creek Apartment, Zimmer 105.
5. Das Buch „Blutrote Zeremonie“
Der rote Wälzer befindet sich im Reading Room, im zweiten Stock des Hotels. Schauen Sie im Regal mit den Kopfhörern nach.
6. Die Hundeschlüssel
Beenden Sie das Spiel mit dem Wiegegeburt-Ende. Jetzt finden Sie in der Nähe von Jack's Inn eine Hundehütte, in der sich der Hundeschlüssel befindet.
7. Sprühdose
Wenn Sie das Spiel dreimal durchgespielt haben, finden Sie das Spray im Wohnwagen in der Saul Street

BLITZKRIEG Flak-Übernahme

Wie kann ich gegnerische Einheiten wie zum Beispiel Flakkanonen übernehmen?

ANDREAS, PER E-MAIL

Rüdiger Steidle: Sie müssen zunächst einmal die Flak-Mannschaft ausschalten. Dafür setzen Sie am besten den Scharfschützen ein oder fahren mit einem Panzer im aggressiven Modus schnell an der Flak vorbei. Das Bord-MG erledigt dann die Mann-

schaft. Ist das geschafft, kommen Ihre Versorgungs-Trucks ins Spiel. Wählen Sie einen Lkw aus, der im Bedienungsfeld der Steuerleiste ein Icon für Verstärkung (C) besitzt. Klicken Sie auf das Icon und dann auf einen Geländepunkt in unmittelbarer Nähe der Flak. Der Lkw wird dort eine neue Geschützmannschaft ausladen, sofern noch genügend Ressourcen auf der Ladefläche vorhanden sind (auf den Munitions-Balken achten).



GOthic 2 Keine Dietriche mehr

Ich bin bei der Mills und weiß nicht, bei wem ich Dietriche kaufen kann. Thorben redet nicht mehr mit mir, weil ich Gritta ins Jenseits befördert habe. Ich habe keinen einzigen Dietrich mehr, brauche aber einen für einen Auftrag der Diebesgilde.

FEJ, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Wenn Sie schon in der Diebesgilde sind, können Sie bei Kardif in der Kneipe Dietriche kaufen (vorher Diebeszeichen machen). Wenn Sie dem Fischhändler Halvor den Fischzeitel gezeigt haben, wird er Ihnen ebenfalls im weiteren Gespräch Dietriche anbieten. Außerdem verkauft auch Engor in der Burg im alten Mineral Dietriche.

Alternativ können Sie auch einen Cheat benutzen. Drücken Sie während des Spiels [C], um den Eigenschaftens-Bildschirm zu erhalten. Geben Sie MARVIN ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Wechseln Sie mit C zum Spiel zurück. Öffnen Sie mit der F2-Taste die Konsole. Geben Sie INSERT ITKE_LOCKPICK ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste und schließen Sie die Konsole, jetzt haben Sie einen Dietrich im Inventar.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tips@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – Kennwort: „Lesertipps“. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., Sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTED MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Furtth



Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele

sw@pcgames.de



Ralph Wollner
Action- & Sportspiele

rw@pcgames.de



David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele

db@pcgames.de



Dirk Gooding
Actionspiele

dg@pcgames.de



Harald Wagner
Sports- & Simulation

hw@pcgames.de



Sascha Pilling
Performance & Tuning

sp@pcgames.de



Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele

js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

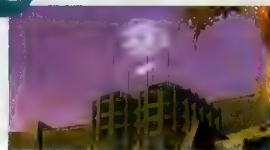
Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Freelancer

Direkt nach Beginn des Spieles sollte man von Manhattan aus zu den Koordinaten C7/C6 zur Grenze dieser Zonen fliegen, indem man einen Wegpunkt setzt. Wenn Sie rund fünf Kilometer entfernt sind, schalten Sie in den Kartenmodus. Dort finden Sie ein rotes Kreuz mit der Bezeichnung „Flint“. Flint ist ein Wrack, das in einem radioaktiven Gebiet liegt und 20 Einheiten Drogen an Bord hat. Wenn man aus einer Entfernung von etwa 1.000 Metern auf das Wrack schießt, spuckt dieses die Drogen aus und man kann diese einsacken. Mit den Drogen fliegen Sie Richtung Manhattan. Dort gibt's 1.500 Credits pro Einheit, also insgesamt 30.000 Credits!

SASCHA TIEBERMANN

2 Unreal 2



Starten Sie den Level „Severnaya“ und laufen Sie in Richtung Staudamm. Nehmen Sie unbedingt das Scharfschützengewehr mit. Wenn Sie nun mit dem Scharfschützengewehr auf die Lichtmasten auf dem Gebäude zoomen, entdecken Sie ein lustiges „Easteregg“, das Sie abballern können.

ANDREAS GRAFMELLER

3 Splinter Cell

Wenn Sie schon Ihre ganze Munition an Tasern oder Ringflächengeschossen verbraucht haben, verwenden Sie einfach die Haftkameras. Schleichen Sie sich bis auf einige Meter an einen Gegner heran und schalten Sie ihn mit einem gezielten Kopfschuss lautlos aus. Holen Sie sich danach die Haftkamera zurück und schon haben Sie wieder Munition für den nächsten Feind. Auf diese Weise kann Ihnen die Munition niemals ausgehen.

BENEDIKT KLEINMEIER

4 Unreal 2

Wenn Sie gleich zu Beginn des Jump-Trainings über den Zaun und dann in die Kiste mit dem Gesicht springen, erhalten Sie eine Meldung, dass der zusätzliche Schießstand freigeschaltet wurde. Das ist dann das vierte Tor beim Waffen-Training.

YANNIC HUBNER

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Öffnen Sie die Konsole mit der Tastenkombination „Shift+O“. Geben Sie nun die aufgeführten Cheatscodes ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen. Bestätigt wird mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
9id428aa	Gott-Modus
4cfef2ed	Munition auffüllen
43b24753	Unsichtbarkeit
4cfef70c	Unendlich Munition

CELTIC KINGS: RAGE OF WAR

Drücken Sie während des Spiels die Eingabetaste und geben Sie die Cheatscodes ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
usr	Die ausgewählte Einheit wird beschrieben
togglefog	Nebel des Krieges ein- bzw. ausschalten
toggle vis	Gebäude ein- bzw. ausblenden
spawn xy	X eigene und Y gegnerische Einheiten erzeugen
dumpobj	Fähigkeiten der ausgewählten Einheit anzeigen
removedecors	Buschwerk ausblenden
setplayer	Spieler wechselt die Seite (nur im Mehrspieler-Modus möglich)
theterrain	Spielfeld wird geobnet
save	Spielstand speichern
screenshot	Screenshot erstellen
quit	Spiel beenden

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Die Zirkumflex-Taste (^) öffnet die Konsole. Geben Sie die genannten Cheats ein, um die erwünschte Wirkung zu erzielen. Geben Sie den Code erneut ein, um sie wieder aufzuheben.

Cheat	Wirkung
invisible 1	Unsichtbarkeit an
behindview	Verfolger-Perspektive
god	Gott-Modus
godteam	Gott-Modus für das eigene Team
godterro	Gott-Modus für Feinde
godhstage	Gott-Modus für Geiseln
godall	Gott-Modus für alle Charaktere
ghost	Durch Wände gehen
playerinvisible	Unsichtbarkeit
walk	Zum normalen Modus zurückkehren
fullammo	Volle Munition
demorec	Demo aufnehmen
stopdemo	Aufzeichnung stoppen
demoplay	Demo wiedergeben
toggleunlimitedpractice	Unendliches Spiel
togglehreatinfo	Missionsziele anzeigen
neutralizeterror	Alle Gegner eliminieren
disarmbombs	Etwalge Bomben entschärfen
rescuehostage	Etwalge Geiseln automatisch retten
disablenormality	Moralwert ausschalten
caliterror	Alle Terroristen rufen
tsprayfire	Terroristen schießen wild um sich
taimedfire	Terroristen schießen nur auf die Spielfigur
trunaway	Die Terroristen flüchten
rendspot	Die Aktionspunkte anzeigen
thothead	Terroristen agieren wieder „normal“

togglehstagehreat

showfov	Informationen zu den Geiseln anzeigen
gundirection	Blickfeld einblenden
route	Zielrichtung anzeigen
killthemall	Laufweg der Terroristen/Geiseln verdeutlichen
killterror	Alle NPCs sterben
killhstage	Alle Terroristen sterben
killrainbow	Alle Geiseln sterben
killpawns	Alle Mitglieder des Rainbow-Teams sterben
quit	Alle Feinde sterben
	Spiel beenden

ENCLAVE

Öffnen Sie die Datei environment.cfg mit einem beliebigen Texteditor und fügen Sie die Zeile „CON_ENABLE=1“ ein. Speichern Sie die Änderung ab und starten Sie das Spiel. Jetzt können Sie während des laufenden Spiels die Konsole mit der Zirkumflex-Taste (^) öffnen. Geben Sie die Cheats ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen. Danach bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
invisible 1	Unsichtbarkeit an
cmd noclip	Geist-Modus
cg_menu "cheatmenu"	Cheat-Menü einblenden
cg_menu "god mode"	Gott-Modus
cg_menu "complete mission"	Mission erfolgreich beenden

EUROFIGHTER TYPHOON

Man kann nicht nur den Eurofighter fliegen, sondern auch alle anderen Flugzeuge und sogar Helikopter, die im Spiel vorkommen. Dazu müssen Sie bei der Anmeldung einen neuen Benutzer mit Namen der jeweiligen Maschine erstellen:

- Tornado
- Harrier
- Viggen
- Gripen
- SR-71
- C-17
- MiG-27
- MiG-29
- S-37
- SU-26
- AN-255
- Apache
- Chinook
- Hind

CONFLICT: DESERT STORM

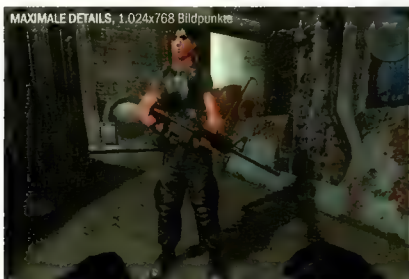
Der Cheat-Modus wird aktiviert, indem Sie im Hauptmenü die linke Shift-Taste gedrückt halten und DESERTWATCH eingeben. Nun können Sie im Options-Bildschirm das Cheat-Menü auswählen. Dort dürfen Sie verschiedene Parameter ändern und sämtliche Levels freischalten.

APACHE AH-64 AIR ASSAULT

Folgende Cheats geben Sie während des Spiels ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen:

Cheat	Wirkung
JKGODM	Unverwundbarkeit an/aus
JKAMMO	Unendlich Munition an/aus
JKMSUC	Die aktuelle Mission sofort gewinnen

Tuning-Tipps



Devastation

Devastation ist ein typischer Shooter mit leistungsfähiger Unreal-Engine als Pixel- und Polygonmotor.

Ähnlich wie in Unreal 2 sind die Levels in Devastation recht detailliert, außerdem verwendet Entwickler Digitalo die Karma-Physik-Engine, mit der nahezu alle Objekte bei einem Treffer physikalisch korrekt durch die Gegend fliegen. Aufgrund der großen Menge an gleichzeitig dargestellten Spielfiguren benötigen auch die KI-Berechnungen außerordentlich viel Rechenzeit. Das alles geht zulasten des Prozessors, unterhalb von 2 GHz wird die Luft ohne entsprechende Tuningmaßnahmen dünn. Ältere Grafikkarten wie mit GeForce2-Chip kommen hingegen nur bei hohen Auflösungen in Schwierigkeiten, ab GeForce4 Ti-4200 tut sich in Sachen Framerate nur noch wenig. Mehr dazu im Tuning-Tipps-Kasten.

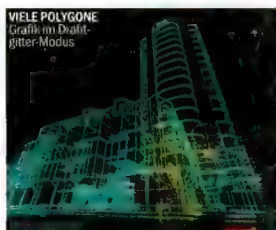
Zeitupe für John-Woo-Fans

Wie bei fast allen Spielen mit Unreal-Engine können Sie ganz einfach einen Zeitlupe-Modus freischalten. Öffnen Sie dazu die Datei „User.ini“

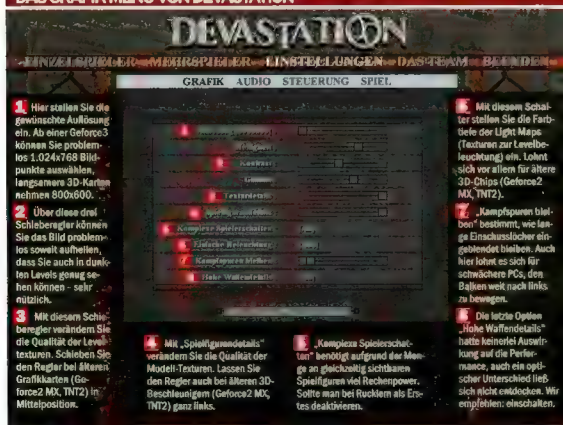
im Devastation-Ordner mit dem Windows-Editor. Info: Die Datei befindet sich unter WinXP nicht im Installations-Verzeichnis, sondern im Devastation-Ordner unter „Eigene Dateien“. Haben Sie die User.ini geöffnet, scrollen Sie einfach ein paar Zeilen nach unten zu den Tastatur-Belegungen und suchen sich zwei freie Buchstaben aus (Beispiel: Z und U). Ändern Sie die Einträge wie folgt ab: Z=sloMo 0.3 und U=sloMo 1. Speichern Sie ab, schließen Sie den Editor und starten Sie Devastation. Nun können Sie so oft Sie wollen die Spielgeschwindigkeit mit der „Z“-Taste auf ein Drittel verringern und mit der „U“-Taste wieder auf normale Geschwindigkeit anheben.

Cheats, Cheats, Cheats

Mit der Taste „O“ öffnen Sie die Konsole. Dort können Sie unter anderem folgende Cheats eingeben: „god“ für Unsterblichkeit, „dopefish“ für Unsterblichkeit, alle Waffen und maximale Munition. Mit „fly“ können Sie wie ein Vogel fliegen, „walk“ befördert Sie wieder auf den Boden. Sollten Sie mal irgendwo feststecken, können Sie sich mit dem Konsolenbefehl „ghost“ befreien („walk“ macht den Befehl rückgängig). DINK GOODING



DAS GRAFIK-MENÜ VON DEVASTATION



TUNING-TIPPS

Um Devastation in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ GeForce4 Ti-4200

Mit einer GeForce2 MX sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen
- ☐ Schieberegler „Texturdetails“ in Mittelposition bewegen
- ☐ Regler „Spielgrunddetails“ in Mittelposition bewegen
- ☐ „Einfache Beleuchtung“ aktivieren

Mit einer GeForce2 Ti/Pro sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen
- ☐ Schieberegler „Texturdetails“ auf 2/3 bewegen
- ☐ Schieberegler „Spielgrunddetails“ auf 2/3 bewegen
- ☐ „Einfache Beleuchtung“ aktivieren

Mit einer GeForce3/4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 Bildpunkte setzen
- ☐ Schieberegler „Texturdetails“ ganz nach rechts bewegen
- ☐ Regler „Spielgrunddetails“ ganz nach rechts bewegen

Mit einer GeForce4 Ti-4600/Radeon 9500/9700 Pro sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.280x1.024 Bildpunkte setzen

Mit weniger als 2.200 MHz sollten Sie:

- ☐ „Komplexe Spielfiguren“ deaktivieren
- ☐ Schieberegler „Kampffiguren bleiben“ nach links bewegen

Tropico 2



SINNVOLL. Die Balken-Funktion ist besonders für Flachbildschirme geeignet, um pixelige Grafik zu vermeiden.

Die bunte Karibik-Wirtschaftssimulation stellt einige Ansprüche an Ihren PC. Durch unsere Tuning-Tipps können Sie etwaigen Performance-Problemen elegant aus dem Weg gehen.

Für 2D-Spiele wie Tropico 2 sind die 3D-Funktionen einer Grafikkarte nicht relevant. Hier kommt es eher auf die Megahertz-Muskeln der CPU und ein besonders dickes Speicherpolster an. Denken Sie also daran: Für eine hohe Auflösung brauchen Sie nicht wie sonst üblich eine schnelle Grafikkarte, sondern einen leistungsstarken Prozessor. Sobald Sie in Tropico 2 die Auflösung erhöhen, sehen Sie im Gegensatz zu einem Ego-Shooter auch mehr Spielfläche und somit mehr Einheiten und sich bewegende Objekte, die alle animiert und vom Computer einigermaßen intelligent über die Landschaft gelenkt werden wollen.

Schnelles Tuning

Sehr hilfreich bei der generellen Grafik-Einstellung in Tropico 2 ist der oberste Menü-Regler „Allgemein“, denn er passt die Einstellungen der übrigen sechs Detail-Schalter automatisch an. Ist Ihnen das Spiel auf der niedrigsten „Allgemein“-Detailstufe zu langsam, sollten Sie individuell feintunieren – hierfür bieten sich vor allem die Optionen „Schatten“ und „Bodenstrukturen“ an. Wenn Sie einen schwachen PC unterhalb von 800 MHz besitzen, stellen Sie die Auflösung auf 800x600 und verkleinern den Bildausschnitt einfach über die „Rahmen“-Einstellung. So bleibt die Auflösung akzeptabel und das Spiel wird trotzdem etwas flüssiger. Dieses Vorgehen empfehlen wir auch für Laptops oder Flachbildschirme (siehe Tuning-Tipps-Kasten)

BERND HOLTSMANN

DAS GRAFIK-MENÜ VON TROPICO 2



- 1 Die Animation des Ozeans können Sie im Zweifelsfall abschalten. Der Leistungsgewinn wiegt den Qualitätsverlust locker wieder auf.
- 2 Diese Funktion brauchen Sie wirklich nur bei sehr langsamen PCs mit weniger als 128 MByte und/oder weniger als 700 MHz.
- 3 Hier können Sie einige Grafik-Berechnungen auf die Grafikkarte auslagern. Lassen Sie daher immer „Hardware“ aktiviert.

- 4 Für mehr als 1.024x768 benötigen Sie mindestens 1.400 MHz unter der PC-Haube. CPUs unter 1 GHz sollten mit 600x600 Bildpunkten betrieben werden.
- 5 Hier bedienen Sie alle Grafik-Einstellungen über einen Regler. Für Feintuning empfehlen sich die Optionen „Schatten“ und „Bodenstrukturen“.
- 6 Je höher der schwarze Rahmen um das Spielfeld, desto flüssiger läuft das Spiel. Besonders empfehlenswert, um die Auflösung 640x480 zu vermeiden.



Die blutverschmierte Tafel Hotel. Die Gäste schlafen gern im Hotel, wobei sich nicht antun. Alle Schriften sind schlecht lesbar.

PIXELPARTY Die Auflösung 640x480 sollten Sie sich nicht antun. Alle Schriften sind schlecht lesbar.

TUNING-TIPPS

Um Tropico 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.200 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ GeForce2 MX

Mit weniger als 512 MByte RAM sollten Sie:

- ☐ „Auflösung“ auf „800x600“ stellen
- ☐ „Detailstufe: Allgemein“ auf „Mittel“ stellen

Mit weniger als 1.200 MHz sollten Sie:

- ☐ „Auflösung“ auf „800x600“ stellen
- ☐ „Detailstufe: Allgemein“ auf „Mittel“ stellen

Mit weniger als 800 MHz sollten Sie:

- ☐ „Auflösung“ auf „800x600“ stellen
- ☐ „Detailstufe: Rahmen“ auf „Mittel“ stellen
- ☐ „Reduziertes Grafik-Shifting“ aktivieren
- ☐ „Detailstufe: Allgemein“ auf „Niedrig“ stellen

Wenn Sie einen TFT-Bildschirm besitzen:

- ☐ Stellen Sie die optimale Monitor-Auflösung ein und verkleinern Sie dann das Sichtfeld über den Regler „Detailstufe: Rahmen“.

Hardware-Hilfe

Wenn der PC zu heiß wird

Ich habe ein Problem mit meiner brandneuen Hercules 3D Prophet 9700 Pro. Bei Battlefield 1942 und Raven Shield bleibt während eines Multiplayer-Matches plötzlich das Bild stehen. Ich habe die neuen Catalyst-Treiber 3.1 von erwerf-Heldt-DVD installiert und siehe da: Raven Shield läuft problemlos, Battlefield aber immer noch nicht. Woran liegt das?

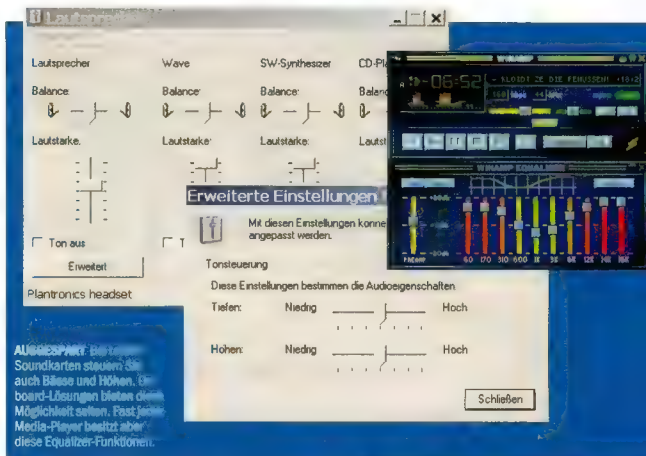
MAURICE ALABOR, PER E-MAIL

Laut der Support-Webseite von Grafikchip-Hersteller Ati stürzen auch andere Spiele des Öfteren mit Radeon-9700-Pro-Grafikkarten ab. Der aktuelle Treiber von unserer Heft-DVD behebt diese softwaretechnischen Mängel allerdings. Die immer noch auftretenden Abstürze bei Ihrem PC haben vermutlich andere Gründe. Die Radeon 9700 Pro muss über einen Adapter mit dem Netzteile verbunden werden – wenn dieses auf der Fünf-Volt-Leitung nicht ausreichend Strom liefert, kann es zu Abstürzen kommen. Hier hilft Ihnen im Zweifel nur der Test mit einem etwas leistungsfähigeren Netzteile. Auch die Hitze-Entwicklung in Ihrem PC kann für die Abstürze verantwortlich sein. Besonders PCs in kleinen Gehäusen erleiden ohne Gehäuselüfter oft einen Hitze-Abschuss. Schrauben Sie probierhalber das Seitenteil Ihres PCs ab und starten Sie das Spiel wie gewohnt. Wenn Ihr PC nun weniger häufig abstürzt, sollten Sie ein paar Euro in einen oder mehrere 80-Millimeter-Gehäuselüfter investieren und diese an der Front- und Rückseite Ihres Gehäuses einbauen.

Billig-Sound von der Hauptplatte

Ich habe eine Onboard-Soundkarte mit Avance-AC'97-Codec und benutze Kopfhörer. Allerdings habe ich mit den Kopfhörern kaum Bässe und möchte daher die Bass- und Höhen-Einstellungen verändern. Geht das auch mit obigem Soundchip oder brauche ich dazu eine „richtige“ Soundkarte?

JAKOB MÜLLER, PER E-MAIL



In den Systemeinstellungen für Onboard-Soundkarten sind diese Klang-Einstellungen meistens nicht vorgesehen. Allerdings besitzen viele Wiedergabeprogramme wie der Windows Media Player oder Winamp (www.winamp.com) eine Equalizer-Funktion, die Sie sicher von Hi-Fi-Anlagen her kennen. Damit stellen Sie den Klang von Audio-CDs und Multimedia-Dateien nach Ihrem Wunsch ein. Sie können auch gleich auf eine vollwertige Soundkarte umsteigen. Terratec bietet zurzeit ein unschlagbar günstiges Paket aus 5.1-Platine, Headset und den Spielen Splinter Cell, Morrowind und Warcraft 3 an. Das Paket heißt Aureon 5.1 Fun Games und wandert für 99 Euro über die Ladenheule.

Kein Spaß mehr mit TNT2

Seit der Installation von Windows XP habe ich ein großes Problem mit meiner Diamond Viper V770. Die Grafikkarte verwendet den RivaTNT2-Grafikchip, steckt auf einem Elitegroup-Mainboard und nutzt die neuesten Referenztreiber von Nvidia. Besser gesagt: sollte sie nutzen. Ich bekomme stets folgende Meldung, wenn ich die Systemmanager die Grafikkarte auswähle: „Fehlercode 10. Gerät kann nicht gestartet werden.“ Ich habe viele Versionen des Referenztreibers ausprobiert, offizielle wie inoffizielle. Es tritt immer wieder der gleiche Fehler auf. Ich hoffe, Sie können mir weiterhelfen.

DANIEL PER E-MAIL

Haben Sie die Grafikkarte schon in einem anderen PC ausprobiert? Wenn sie dort auch nicht funktioniert, kann die Platine tatsächlich defekt sein. Ein genereller Tipp: Aktualisieren Sie das BIOS Ihres Mainboards und installieren Sie die aktuellen Chipsatz-Treiber, bevor Sie die Grafikkarte einbauen und den Treiber installieren. Das BIOS-Update ist eine risikoreiche Aufgabe, die Laien nicht durchführen sollten. Fragen Sie dazu einen versierten Freund, Bekannten oder einen Fachhändler, der Ihnen bei der Durchführung hilft.

Gothic 1 zum Schleuderpreis

Gestern habe ich mir das Spiel Gothic für zehn Euro gekauft. Leider ruckelt es auf meinem PC so stark, dass ich im Menüpunkt „Einstellungen“ alle Werte auf den niedrigsten setzen musste. Selbst die Auflösung steht jetzt auf 640x480 bei 16 Bit Farbtiefe. Es ruckelt immer noch. Auf der Verpackung steht, dass ich mindestens einen Pentium 2 mit 400 MHz, eine 3D-Grafikkarte mit 16 MByte RAM und ein Gigabyte Festplattenspeicher brauche. Ich besitze einen AMD Duron mit 800 MHz, eine GeForce2 MX, 192 MByte Hauptspeicher und mehr als ausreichend freien Festplattenspeicher. Auch treiberspezifisch ist bei mir alles auf aktuellem Stand, selbst den neuesten Gothic-Patch (1.08k) habe ich installiert. Liegt das an Windows XP? Wenn ja, gibt es dafür einen Patch?

CHRISTOPH SCHNAZ, PER E-MAIL





SCHNÄPPCHEN Für 99 Euro bietet Terratec eine 5.1-Soundkarte zusammen mit drei aktuellen Spielen und einem Headset – ein gutes Angebot.

Ihr PC ist nicht schnell genug für *Gothic* – das liegt nicht am Betriebssystem. Im Gegenteil, denn die meisten Spiele stellt Windows XP mit mindestens 256 MByte RAM sogar schneller dar als Windows 98 oder Windows Me. In unserem Testcenter haben wir auch herausgefunden, dass *Gothic* sehr hohe Ansprüche an den Hauptprozessor stellt – den Angaben auf der Verpackung können Sie also nicht vertrauen. Wenn Sie Ihren PC etwas aufrüsten wollen, sollten Sie Ihr Geld in zusätzlichen Hauptspeicher investieren. Die Speicherpreise sind momentan vergleichsweise niedrig – mit weiteren 128 MByte sollte dann *Gothic* 1 nicht optimal, aber dennoch ganz zackig laufen.

Die Erleuchtung

Sie haben in der Ausgabe 05/03 im CeBIT-Artikel auf Seite 176 das Leucht-Keyboard Auravision Elumix vorgestellt. Dort steht, dass dieses Keyboard bereits in Deutschland erhältlich sei. Nach längeren Recherchen bei Händlern und im Internet konnte ich aber keine Adresse finden, bei der man dieses Keyboard erwerben kann. Können Sie mir helfen?

CLAUS LONGERICH, PER E-MAIL

Bis der Vertrieb in Deutschland anläuft, vergeht noch eine Weile. In der Übergangsphase melden Sie sich unter der E-Mail-Adresse prevenit@online.de bei der deutschen Pressestelle. Dort nimmt man Ihre Bestellungen gerne entgegen.

gen. Einen Test der interessanten CeBIT-Neuvorstellung finden Sie übrigens auf Seite 182.

Micky Maus im Ohr

Bei diversen Spielen wie *DTM Race Driver*, *Mafia* oder *Rally Sport Challenge* geben meine Lautsprecher nur Sounds in einer sehr hohen Tonlage wieder. Die Autos in *DTM Race Driver* hören sich wie Nähmaschinen an, die Stimmen des Boxenfunks klingen wie Micky Maus. Wie kann ich diesen Fehler beheben?

NICO, PER E-MAIL

Der Fehler ist vermutlich bei der Soundkarte zu suchen. Unser Tipp: Besuchen Sie die Webseite des Herstellers Ihrer Soundkarte, laden Sie sich die aktuellen Treiber für Ihr Betriebssystem herunter und installieren Sie diese anschließend. Hat sich das Micky-Maus-Problem danach immer noch nicht erledigt, installieren Sie zusätzlich die aktuelle Version von Microsofts Spielschnittstelle DirectX. Die finden Sie unter anderem auf unserer Heft-CD und -DVD oder im Internet unter www.microsoft.com/directx.

Nforce2 – eine gute Wahl

Ich möchte meinen PC aufrüsten und habe dazu ein paar Fragen. Ich besitze einen Athlon XP 1600+ (Palomino-Kern), ein KT133-Mainboard mit Onboard-Soundkarte, GeForce4 Ti-4200 und 512 MByte SDR-SDRAM. Ich dachte daran, das

Mainboard gegen ein neues auszutauschen und damit auch auf DDR-SDRAM umzusteigen. Außerdem hätte ich gerne eine separate Soundkarte. Welchen Chipsatz empfehlen Sie, wenn ich spätestens in einem Jahr einen neuen Athlon XP mit Barton-Kern nachrücken will?

SABINE UNGER, PER E-MAIL

Für den Barton-Athlon-XP empfehlen wir Ihnen ein Nforce2-Mainboard. Zurzeit teilen sich das A7N8X Deluxe von Asus (ca. € 165,-) und das CT-7N15 Zenith von Chaintech (ca. € 165,-) in dieser Kategorie den ersten Platz. Aber denken Sie daran, den richtigen Speicher für das Mainboard zu kaufen. DDR400-Speicher bringt auf Nforce2-Platinen keine Performance-Verbesserung gegenüber DDR333-RAM – zumindest, wenn der Frontside-Bus nur mit 133 oder 166 MHz taktet – in einem solchen Fall fahren Sie mit dem günstigeren DDR333-Speicher besser. Mehr Details zu Hauptprozessoren, Mainboards und Hauptspeichern finden Sie in unserer Einkaufshilfe ab Seite 164. Eine erstklassige Soundkarte ist die Soundblaster Audigy 2 von Creative (ca. € 134,-). Sie beherrscht alle 3D-Soundstandards, die bislang in Spielen eingesetzt wurden, und verfügt sogar über einen eigenen Firewire-Anschluss. Wesentlich günstiger ist die Soundblaster Audigy Player – die kostet rund 90 Euro.

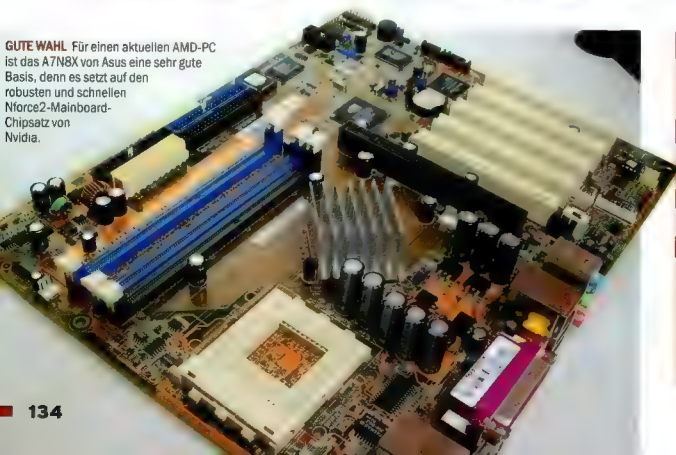
Störrisches DVD-Laufwerk

Kürzlich habe ich mir das Strategiespiel *Stronghold* gekauft. Wenn ich es versuche zu starten, erscheint eine Fehlermeldung, dass das Spiel einen Fehler in *Stronghold.exe* verursacht. Nach dem Patch auf Version 1.2 verschwand dieses Problem, dafür forderte mich nun das Spiel auf, die korrekte CD einzulegen, obwohl das Original im Laufwerk liegt. Die CD ist allerdings nicht defekt. Ist mein DVD-Laufwerk vielleicht schuld an dem Problem? Ich habe ein LG DVD-ROM DRD8120B mit aktuellen Treibern. Auch DirectX und der Grafikkartentreiber sind aktuell. Könnt ihr mir helfen?

MARTIN RÄUBER, PER E-MAIL

Während der Installation und vor dem Start sollten Sie alle Hintergrundprogramme beenden – also auch Virens Scanner. Der Absturz direkt nach der Installation ist vermutlich auf ein marodes Windows-System zurückzuführen. Wenn Ihre Windows-Installation älter als ein Jahr alt ist, sollten Sie es neu installieren, um Probleme mit Dateiteilen alter Programme zu vermeiden. Wenn das Problem damit noch nicht gelöst ist, wenden Sie sich an den Hersteller-Support.

* Unter der Telefonnummer 01805-217316 erreichen Sie von Montag bis Freitag, die technische Hotline des deutschen Vertriebs Take 2 – das Telefonat kostet 0,12 Euro pro Minute.



GUTE WAHL Für einen aktuellen AMD-PC ist das A7N8X von Asus eine sehr gute Basis, denn es setzt auf den robusten und schnellen Nforce2-Mainboard-Chipsatz von Nvidia.

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr. Mack-Strasse 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Leseranfragen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Website www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich oft separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Tropico 2: Die Pirateninsel

Größte Freibeuter, anrühliche Etablissements und krächzende Papageien – und das alles auf Ihrer eigenen Insel. Arbeiten Sie sich als Piratenanführer auf Ihrem Eiland nach oben und schröpfen Sie die Großmächte Frankreich, England und Spanien. Wir erklären Ihnen die grundlegenden Taktiken für einen leichten Einstieg.

Erste Schritte

Wie Sorge ich für ausreichend Holz?

Als Grundstock für Ihr Vorhaben benötigen Sie genügend Holz. Im Normalfall schaffen es die Holzfäller, den Wald schneller zu roden, als ihn die Sägemühlen zu Brettern verarbeiten können – das kann durch geleimte Holzfäller etwas ausgeglichen werden. Zwei Mühlen sollten es aber schon sein. Mit der Zeit roden die Arbeiter runderherum die Bäume, was später zu längeren Wegen führt. Damit die Produktion nicht zu sehr verlangsamt wird, setzen Sie die Holzproduktion an verschiedene Stellen. Zwei oder drei Achtschwinger genügen vollends, je nachdem, ob Sie auch gelerntes Personal besitzen oder nicht. Apropos Personal: Kommen Sie mit der Zahl Ihrer Arbeiter nicht zurecht, lassen Sie kurzzeitig statt der vier nur zwei Holzfäller pro Lager arbeiten.

So halten Sie die Piraten bei Laune

Fangen Sie die zu Tal stürzende Laune der Piraten gleich am Anfang etwas ab. Eine einfache Brauerei mit Schmutzgeruch sollte es zunächst tun. Sobald Sie mehr Gefangene verschleppt haben, gönnen Sie den Piraten die eine oder andere Dirne und etwas Glücksspiel. Das hat aber keine Priorität. Hier gilt die Devise: Erst die Arbeit, dann das Vergnügen – zumal Ihre Piraten ohne Freizeitangebot stets auf dem Schiff herumlungern und so immer für die nächste Kaperfahrt bereit sind.

Sorgen Sie für genügend Arbeiter

Arbeiter für die Betriebe sind für den wirtschaftlichen Ausbau immens wichtig. Ansonsten stehen Ihre Gebäude leer oder verschlingen unterbesetzt nutzlos Gold. Ihre Schiffe können bereits schlecht ausgestattet auf Sklavenzucht gehen, lediglich etwas Nahrung muss an Bord sein. Haben Sie einen Patron, so karren dieser genügend Gefangene heran. Beschränken Sie sich in diesem Fall auf Raubzüge und holen sich den einen oder anderen Experten.



MUSTERHAUS Die Piratensiedlung bietet alles, was das Freibeuterherz begehrt: Kanonen für den Schutz, Dirnen und Kurtisanen zum Vergnügen – und das alles direkt neben dem gewohnten Arbeitsplatz.

Siedlungsbau

Die ideale Zusammenstellung dafür gibt es nicht. Meistens geben die schon vorhandenen Bauten und die Inselform den restlichen Aufbau der Piratenstadt vor. Trotzdem müssen Sie sich an ein paar einfache Regeln halten, damit Sie zu einer florierenden Wirtschaft und einer schlagkräftigen Flotte kommen.

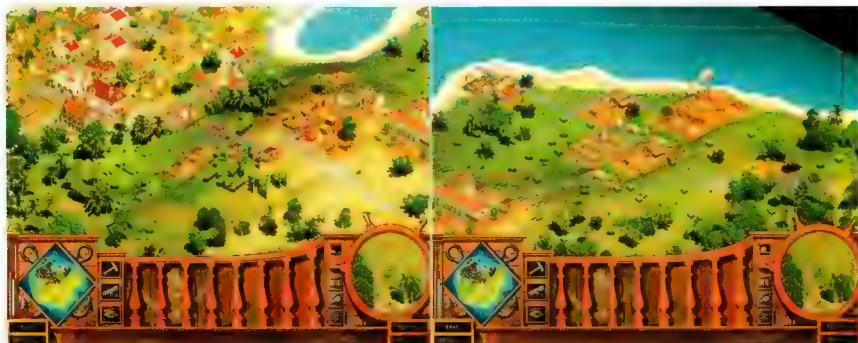
Piratenzufriedenheit

1. Legen Sie eine separate Piratensiedlung an, möglichst dicht beim Hafen und den Bauten zur Piratenbespaßung. So können Sie dort jede Menge anarchisches Dekor aufstellen, ohne die Gefangenen damit zu beeinträchtigen. Nun fehlt nur noch eine schützende Komponente wie Kanonen, und die Seeräuber sind durchgängig am grinsen.

2. Die Piratenzufriedenheit ist schwer zu befriedigen zu stellen. Zunächst langen ein paar Behausun-

gen, Alkohol und einfache Dirnen. Nach ein paar Jahren residieren dann aber auch hochkarätige Seebären auf Ihrer Insel. Die Bedürfnisse ändern sich also mit der Zeit. Planen Sie darum beim Angebot voraus. Plantagen können zum Beispiel bereits Rohstoffe produzieren, die erst später bei Bedarf für die nötige Stimmung sorgen. Auch bringen zu viele kleine Betriebe nichts, sie sind kostenintensiver als ein großer, bieten aber nicht die gleiche Qualität.

3. Brauchen Sie zum Missions-Ende hin noch eine glücklichere Bevölkerung, um zu gewinnen, so gibt es dafür ein paar einfache Tricks. Picken Sie sich die Unzufriedenen einzeln heraus. Beschenken Sie diese mit Hüten, Federgetier oder einfach nur Geld. Bringt der Aufwand nichts, geben Sie die Burschen einfach zum Abschuss frei. Über niedrigere Preise, Saufgelage und ähnliche Erlöse freut sich



LANDWIRTSCHAFT Die blühenden Plantagen auf fruchtbarem Boden und die Betriebe gleich daneben sorgen für ausreichend Nachschub für leere Mägen.

KAHLSCHLAG Bis vor ein paar Jahren war hier in der Landschaft noch ein dichter Urwald vorzufinden. Inzwischen wurden aus den Baumfällern Marathonläufer.



VERLAGERT Verbannen Sie die Plantagen (1) und setzen Sie den Hafen neben das Wohnviertel (2). Die Piraten umrunden sonst regelmäßig die komplette Bucht.



FALSCH GEWICKELT Die beiden Herren am Strand kommen nicht weiter, die Bucht ist ein großes Hindernis. Bauen Sie wichtige Anlagen nie gegenüber an den Strand.

jeder, je nachdem, welcher Bedarf vorhanden ist. Übrigens ziehen ein paar neue Rekruten die Moral nach oben, sobald das Frischfleisch auf der Insel ankommt.

4. Nicht immer, wenn Smitty Ihnen rät, ein neues Gebäude zu bauen, müssen Sie das auch tun. Überprüfen Sie die Belegschaft Ihrer Betriebe, Unterbesetzung schränkt den Nutzen stark ein. Ein anderer Grund für schlechte Laune kann das ununterbrochene Rumschippeln sein. Legen Sie zwischen den Fahrten eine Pause ein und gönnen Sie den Seebären einen längeren Langgang, um die verstimmten Gemüter wieder auf ein verträgliches Maß zu heben.

5. Die Raubeine sollten es von den einschlägigen Etablissements nicht weit zum Schiff haben. Bordaufzüge dauern sonst unnötig lange und die Landgänge tragen nicht so effektiv zur Belustigung Ihrer Untergebenen bei.

6. Während Ihre Piraten auf See sind, werden Ihre Unterhaltungsbetriebe neu ausgestattet und bieten bei deren Rückkehr wieder ein besseres Angebot. Vorausgesetzt, solche Gefangene essen nicht alles weg. Ohnehin sollten die Gefangenen nicht das Angebot für die Piraten schmälern, indem sie die freien Plätze belegen – Seeräuber haben Vorrang.

Gefangenverwaltung

1. Verteilen Sie mehrere Schlafsäle und Kochzelte über die Stadt. Gerade in der Nähe größerer Betriebe sind diese zwingend erforderlich. Solange die Arbeiter unterwegs zur Nahrungsaufnahme und Ausruhen sind, ruht logischerweise auch die Arbeit. Verhungerte sind nur bei Überbevölkerung akzeptabel, andernfalls fehlen Ihnen die Verstorbenen an allen Ecken und Enden.

2. Vergessen Sie das ordentliche Dekor. Spenden Sie den Gefangenen lieber geistlichen Beistand und einen Galgen oder eine Folterkammer. Zum Ausgleich des Anarchoschmucks setzen Sie ein paar Gruselfiguren an jede Ecke, wo sich die Verschleppten aufhalten. Die Piraten werden es Ihnen danken und die Gefangenen bleiben gefügig.

3. Reiche Gefangene taugen nicht als Arbeitskräfte. Dafür besuchen sie gerne die einschlägigen Etablissements, wo sie auch dementsprechend Moneten lassen. Je länger sich diese auf Ihrer Insel befinden, umso mehr Lösegeld erhalten Sie bei Auslieferung. So kann es schon mal vorkommen, dass Sie für einen

Einzelnen statt der 100 \$ das Vier- bis Fünffache einsacken können. Prinzipiell ist es immer gut, sie als Reserve für schlechte Zeiten in der Hinterhand zu haben. Nur, wenn die Kapazitäten der Unterhaltungsbranche nicht mehr ausreichen oder die Stimmung ein gefährlich niedriges Niveau erreicht hat, entledigen Sie sich ihrer sofort. Letzteres können Sie aber durch den Bau eines Hotels wirkungsvoll verhindern.

Wie komme ich an Gold?

1. Geld scheffeln Sie über Ihre Flotte oder den Schmuggelertreff. Die Einnahmen und Ausgaben auf Ihrer Insel halten sich bis auf etwaige Anlaufschwierigkeiten die Waage. Tabakindustrie und Tortenbäcker können Ihren Bedarf aber mehr als nur decken, ebenso wie vorhandene Waffenindustrie. Verhökern Sie den Überschuss und rüsten Sie mit dem Zaster die Schiff weiter auf, veranstalten Sie Feste oder greifen Sie einfach mehr für Ihren persönlichen Vorrat ab.

2. Die kleinen Einmannbetriebe bringen nur geringen Gewinn, tragen aber zur guten Laune der Piraten bei – vor allem, solange diese noch einen geringen Rang bekleiden. Die große Kohle spülen gut ausgelastete Casinos in Ihre Kasse, die auch für reiche Gefangene ein annehmbares Ambiente bieten. Ausreichend Personal und eine blühende Insel vorausgesetzt, setzen Sie lieber auf Großbetriebe und Luxusgüter.

3. Zögern Sie nicht, unrentable Gebäude abzureißen. Die Belegschaft lässt sich sicher besser einsetzen. Melden Ihre Piraten Bedarf an, so versuchen Sie es lieber mal an einer anderen Stelle oder bauen Sie ein alternatives Gebäude. Meist hilft jedoch schon das Umstellen auf andere Rangstufen, um mehr Publikum anzulocken.

Farmen und Plantagen

Was pflanze ich zuerst an?

Papayas und Bananen können auch roh verzehrt werden und bieten sich daher als primäre Agrarverwertung an. Bananen brauchen bessere Bedingungen als Papayas, sollten daher zuerst angebaut werden – ein günstiger Platz für die anderen Pflanzen findet sich leichter. Zigarren und Rum lassen die Kasse so richtig klingeln, sind aber ob der Produktionskette eher Luxuswaren.

Wie bekomme ich die größte Ernte?

Beseitigen Sie die Bäume um Ihre Farmen und Plantagen, damit wird die Anbaufläche größer

und die Äcker verteilen sich nicht über mehrere entfernte Freiflächen. Errichten Sie ruhig die Farmen weiter von der Ortschaft entfernt, wenn dort fruchtbarer Boden zu finden ist. Das können Sie auch machen, wenn Sie die Kornfelder stören, da sie mitten im zukünftigen Stadtzentrum liegen. Sie müssen in diesem Fall für ausreichend Schlafmöglichkeiten und Essen sorgen, sonst laufen die Arbeiter nur unnötig weite Strecken und der Betrieb wird unrentabel.

Seeeinsätze

Welche Schiffe soll ich einsetzen?

Zum Plündern genügt für die ersten Einsätze eine Schaluppe, später sollte es schon eine Fregatte sein, um fette Beute zu machen. Ergänzen Sie Ihre Kriegsmarine noch mit einer Schnau, das lang vollkommen, um in Ihren Gewässern erfolgreich gelemtes Personal zu ergattern. Dazu lässt sich billigt bauen, braucht wenige Seeleute und ist schnell einsatzbereit.

Wie statte ich meine Schiffe aus?

Die Ausrüstung der Schiffe können Sie auf zwei verschiedene Arten bewerkstelligen: Entweder Sie bauen sich einen Schwarzmarkt, der zugegenenmaßen einiges an Geld verschlingt. Oder Sie gründen eine komplette Produktionskette, die, auch nicht gerade billig, sehr aufwendig zu bauen ist und lange braucht, bis sie endlich die gewünschten Waren liefert. Erstere Variante hat sich als praktikablere herausgestellt – vorausgesetzt, Sie verfügen nicht schon von Grund auf über die nötigen Leute und haben ausreichend Geld. Lediglich die Seerationen selbst zu produzieren macht Sinn, Korn haben Sie immer genug.

Schiffsbesatzung

Für Standardeinsätze wie „Experten entführen“ oder „Siedlung überfallen“ muss der Kahn nicht immer voll besetzt sein. Auch mit reduzierter Mannschaftstärke erzielen Sie noch gute Ergebnisse, benötigen aber weniger Zeit, um wieder auslaufen zu können. Ihre Schiffe können Sie auch mit ein paar Enternern oder Musketen los schicken. Die Kanonen bekommen Sie kostengünstig von geplünderten Schiffen oder Sie beziehen sie über den Schwarzmarkt. Derweilen trainieren Sie den – hoffentlich vorhandenen – Rest der Mannschaft. Bei Neuausschaffungen vergeben Sie den besseren Kahn immer an den höher qualifizierten Kapitän. Tauschen Sie ruhig das Kommando der vergebenen Schiffe, es lohnt sich.



SCHIFF AHOI! Mit so einer Fregatte plündern Sie auch in rauesten Gewässern. Statten Sie die Mannschaft mit Säbeln aus, die Kanonen kommen dann von selbst.



GUTER FANG Diese Beute lässt das Herz eines jeden Freibeuters höher schlagen. Hier hat Long John Silver alle Register gezogen und alle Probleme auf einmal gelöst.

Erkunden der Umgebung

Suchen Sie in Ihrer Umgebung nach besseren Jagdrevieren für Ihre Unternehmungen. Die gefüllten Schatztruhen eines Seegebiets spiegeln nicht wirklich den zu erwartenden Reichtum wider. Viel Beute bedeutet auch starke Gegenwehr. Haben Sie nur schwache Schiffe oder befindet sich in diesem Areal nur ein kleiner Handelsposten, so ist die Chance auf einen guten Fang eher gering. Ideal sind Regionen mit einer Handelsroute, die immer fette Beute verspricht. Mit der Zeit lernen Ihre Kapitäne das Gebiet besser kennen. Das Gewässer wird dadurch rentabler – aber auch gefährlicher. Alternativ kartografieren Sie den Wunschsektor einfach einmal und steigern so schlagartig Ihren Gewinn.

Die richtige Taktik

Spielen Sie nicht den großen Gönner: Setzen Sie den Lohn der Mannschaft runter. Seien Sie großzügig oder egoistisch. Vor allem, wenn Sie gerade knapp bei Kasse sind, können Sie an der Heuer sparen. Hüten Sie sich jedoch vor zu viel Geiz – unterbezahlte Seeleute werden murrig und steigen nur sehr langsam auf. Veranstalten Sie zum Ausgleich die ein oder andere Feier, wenn die Geschäfte gut gehen. Lassen Sie Ihre Matrosen ruhig ernern, das bringt ordentlich Reibach und Gefangene. Das Risiko minimieren Sie, indem Sie abspeichern, bevor Sie Ihre Schiffe auslaufen lassen. Der Verlust eines Kahns ist ein herber Rückschlag,

den Sie nur schwer verdauen können. Damit Sie nicht an diesem Ereignis scheitern, laden Sie lieber das Spiel neu.

Je größer, desto besser?

Große Schiffe erbeuten nur gut ausgestattete große Mengen Moos. So kann es schon mal zu segensreichen Plünderfahrten kommen, die mehrere tausend Goldstücke, Kanonen und reiche Gefangene abwerfen. Sie sollten jedoch bedenken, dass Sie auch eine dementsprechend große Mannschaft dafür brauchen. Das heißt, Sie haben im Ernstfall vielleicht keine Wachen mehr in der Hinterhand, die Ihren Palast bei einer Revolte beschützen. Oder aber Ihnen fehlt das nötige Kleingeld für andere wichtige Anschaffungen. Hinzu kommt ein dementsprechend hoher Verbrauch an Material, Nahrung und Mannschaft. Können Sie nicht mit einer adäquaten Ausstattung aufräumen, nützt Ihnen der größte Pott nichts.

Ich habe zu viele Schiffe

Solange Sie nicht das Dock für ein anderes Schiff benötigen, lassen Sie den Kahn im Hafen, auch wenn er unbesetzt ist. Sobald Sie nämlich den Befehl erteilen, die Nusschale zu versenken, geht auch die ganze Bewaffnung nebst Seerationen baden. Das wäre viel zu schade. So dient der Kahn wenigstens noch als Notnagel für schlechte Zeiten – oder es freut sich der vielleicht bald eintrudelnde Piratenhewachs über ein zusätzliches Schiff.

Diplomatie

Wie schütze ich mich gegen Invasoren?

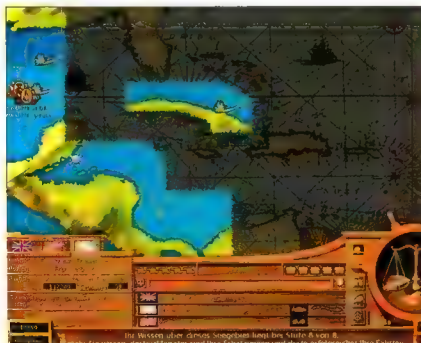
Verteidigen können Sie Ihr Eiland nur durch Festungen. Schiffe und Piraten sind da eher unbedeutend und fallen bei einem Angriff nicht weiter ins Gewicht. Die Baukosten und der Unterhalt für den Schutz sind aber reichlich hoch und der Sicherheitseindruck auf die Piraten macht das nicht wirklich wett. Erst, wenn eine Invasion unabwendbar ist, oder Sie die Piratenflagge hissen möchten, müssen Sie sich unbedingt schützen.

Wie beschönige ich die Nationen?

Überbieten Sie es nicht mit einem bestimmten Land, verteilen Sie den Schaden ein bisschen oder kündigen Sie zumindest kurzzeitig ein Friedensverhältnis an, um die Wogen zu glätten. Einer verfeindeten Nation sollten Sie übrigens nie den Zugang zu Ihrem Schmuggelnetzwerk öffnen, da sofort die Lage Ihrer Insel bekannt wird.

Soll ich mich lieber allein durchschlagen?

Falls möglich, sollten Sie einen Patron ernennen. Die abgeschobenen Gefangenen sind immer von großem Nutzen. Natürlich sollte es nicht ausgerechnet das Land sein, dessen Handelsrouten Sie eben ausfindig gemacht haben und jetzt plündern wollen. Sonst bringt das Bündnis nämlich gar nichts und ist im Gegenteil eher zu Ihrem Schaden. ANSGAR STEELE



BRENNZUG Leider wollen uns die Franzosen ob des vielen Beuteguts gleich ans Leder. Schließen Sie Frieden und suchen Sie sich andere Opfer.



EINSCHÜCHTERN Wodurch sich die Wirkung des Dekors ergibt, bleibt schleierhaft. Beim Galgen ist sie dagegen eindeutig und in dieser Kombination richtig stark.

Die wichtigsten Bausteine der Tropico-Architektur

Sie wissen nicht, was Sie als Nächstes bauen sollen? Wir geben Ihnen hier eine kleine Auswahl der wichtigsten Erweiterungen, die Ihre schöne Insel zieren sollten.

Nüchtern betrachtet bietet Tropico 2 eine bunte Vielfalt an diversen Etablissements und Einrichtungen, die sich bei genauerem Hinsehen aber schnell als unnötiger Schnickschnack entpuppen. Neben den Standardangeboten wie Schmugglerloch, Dimen und der grundlegenden Versorgung mit Wohnung und Essen sollten Sie Ihre baulichen Bemühungen auf die unten aufgeführten Gebäude konzentrieren. Hier ist auf jeden Fall für jedes Problem das Richtige dabei, mit dem Sie eine krankende Wirtschaft, unzufriedene Untertanen oder aufmüßige Gefangene in den Griff bekommen können.



Plantage

Kosten: 3 Bauholz, 0 \$
Unterhalt: 1 \$ je Monat
Besonderheit: Benötigt gelehrten Farmer, verarbeitende Betreibe

Der erste Schritt in Richtung gehobener Ansprüche und Handel. Papayas und Bananen erreichen auch unverarbeitet dem niederen Volk zum Nutzen, Tabak und Zuckerrohr benötigen eine Brennerie respektive eine Zigarrenfabrik. Die fertigen Waren werfen Gewinn ab und sorgen für gute Laune – viele Gefangene vorausgesetzt.



Zigarrenfabrik

Kosten: 20 Bauholz, 0 \$
Unterhalt: 2 \$ pro Monat
Besonderheit: Benötigt Zigarrenroller, Tabakplantage

Zigaren bessern Bordelle, Kasinos und Kurtsanenbesuche auf und bringen als Exportware einen Haufen Geld ein. Eine Farm an produktiver Stelle fabriziert wesentlich mehr als den Eigenbedarf. So macht teilweise sogar ein zweiter Zigarrenroller in der Fabrik Sinn, wodurch sich die Fertigung auf eine angemessene Rate steigert.



Konditorei

Kosten: 20 Bauholz, 0 \$
Unterhalt: 2 \$ pro Monat
Besonderheit: Benötigt gelehrte Köchin, Papayas und Bananen

Hier Ihre Obsterte weiterveredelt und an die verschiedenen Gastronomiebetriebe ausgeliefert – das Gebäck macht ein Wirtshaus erst so richtig interessant. Zwar lassen sich Türchen auch weiter über den Schmugglerloft vertreiben, eine Konditorei deckt aber eher den eigenen Verbrauch.



Brauerei

Kosten: 10 Bauholz, 0 \$
Unterhalt: 2 \$ pro Monat
Besonderheit: Aufwertung durch gelehrte Köchin

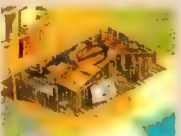
Die einfachste Art, Ihre Gefolgsleute glücklich zu machen. Bier können Sie gleich zu Anfang ohne großen Aufwand herstellen, einzige Voraussetzung sind Kornfelder und eine einfache Schmugglerhöhle. Erweitern Sie das Alkoholangebot später noch mit einer Rumbrennerei. Diese ist für gestandene Piraten unabdingbar.



Schwarzmarkt

Kosten: 20 Bauholz, 100 \$
Unterhalt: 5 \$ pro Monat
Besonderheit: Einmalig, aufwerten durch gelehrten Händler

Ideal zum schnellen und unkomplizierten Ausrüsten der Flotte mit Waffen, Serrationen und Geschützen gegignet. Die Preise für die gelieferte Ware sind generell astronomisch und schwanken stark. Da nützen auch gelehrte Händler und ausgestattete Piraten nicht viel, machen das Preisniveau aber berechenbarer.



Schmugglertreff

Kosten: 20 Bauholz, 100 \$
Unterhalt: 5 \$ pro Monat
Besonderheit: Benötigt gelehrten Händler

Alles muss raus: Über den Treff verpußern Sie Ihre Überproduktion von Obstörbschen bis hin zu schweren Kanonen zu guten Preisen. Stellen Sie das Gebäude erst auf, wenn Sie mit Sicherheit mehr als genug Waren haben, sonst kostet Sie das Gebäude nur Unterhalt und Belegschaft, ohne eine Gegenleistung zu erwirtschaften.



Kasino

Kosten: 30 Bauholz, 300 \$
Unterhalt: 5 \$ pro Monat
Besonderheit: Aufwertung durch gelehrte Bedienung und Zigaren

Glücksspiel hat eine ausgesprochen anziehende Wirkung auf reiche Kundschaft und berüchtigte Piraten. Dem entsprechend hoch ist der erwirtschaftete Gewinn, der die nicht gerade geringen Kosten weit übertrifft – zum Geldmachen ideal. Für einen reibungslosen Ablauf wird eine große Belegschaft benötigt.



Wirtshaus

Kosten: 35 Bauholz, 350 \$
Unterhalt: 5 \$ pro Monat
Besonderheit: Benötigt gelehrte Bedienung und Köchin

Das Wirtshaus bringt nicht so viel Gewinn wie ein Bordell oder gar das Kasino, gehört aber bei höher gestellten Seelen zum Pflichtprogramm wie die Dimen. Ohne gepflegtes Schlemmen läuft gar nichts. Neben der Wirtschaft selbst können Sie weiteren Bedarf durch Kaschemmen und Tavernen decken.



Kirche

Kosten: 18 Bauholz, 0 \$
Unterhalt: 2 \$ je Monat
Besonderheit: Benötigt gelehrten Priester

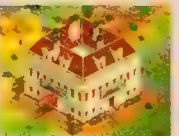
Eins der grundlegenden Gebäude auf jeder Pirateninsel. Die Kirche ist ein probates Mittel, um die Gefangenen im Zaum zu halten. Sie hat eine genügend große Reichweite, die Stimmung aller Gefangenen wesentlich zu verbessern, ohne jedoch zu hohe Kosten zu verursachen.



Friedhof

Kosten: 20 Bauholz, 0 \$
Unterhalt: 2 \$ pro Monat
Besonderheit: Tote aufwecken

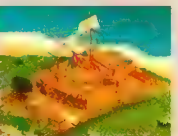
Die letzten Ruhestätten kann man hier nicht wirklich ernst nehmen. Ab 100 \$ aufwärts (je mehr Skelette, desto teurer) weichen Sie jeden toten Freibeuter wieder auf und erhalten exzellente Lastenträger – diese schlafen und essen nie! Aufgrund der zusätzlichen Angstwirkung und dem Preis ist der Bau mehr als eine Überlegung wert.



Hotel

Kosten: 50 Bauholz, 500 \$
Unterhalt: 5 \$ pro Monat
Besonderheit: Für reiche Gefangene

Das Hotel bietet den nötigen Komfort, den sich die gut betuchten Gesellen auf Ihrer Insel wünschen. Es wird auch dem gehobenen Anspruch gerecht, und so halten Sie die Gefangenen auch über Jahre hinweg bei Laune, bis Sie richtig dickes Lösegeld kassieren können. Zum Glück bekommen Sie zusätzlich noch etwas Eintritt.



Schiffswert

Kosten: 30 Bauholz, 800 \$
Unterhalt: 3 \$ pro Monat
Besonderheit: Benötigt Schiffsbauer, einmalig

Sobald Sie diese größere Variante zum Schiffsbau verwenden können, fällt die Bootswerkfläche, da Sie sich nicht mehr lohnt. Spielen Sie mit unserer Seefahrertrakt, können Sie den Betrieb wieder abreißen, nachdem Ihre Flotte fahrtbereit ist und so Kosten und Personal sparen.

Vietcong

Was anfangs nach einem gemütlichen Waldspaziergang aussieht, entpuppt sich nach nur wenigen Missionen als nervenaufreibendes Grünzeug-Abenteuer mit hinterhältigen Schockeffekten. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die neue Ego-Shooter-Herausforderung meistern.

Grundlagen-Tipps

Das Camp

Willkommen in Ihrem neuen Zuhause! Leider täuscht der friedliche Eindruck, denn Nui Pek wird gerade nachts oftmals von VC-Truppen angegriffen. Um gegen eine Attacke gewappnet zu sein, müssen Sie sich das Lager samt der vielen kleinen Pfade genau einprägen. Machen Sie zu Beginn des Spiels eine ausgiebige Erkundungstour und lassen Sie sich danach Ihre Unterkunft zeigen. Im Bunker befindet sich allerhand Informationsmaterial. Hier können Sie sich mit den anstehenden Aufgaben vertraut machen und den einen oder anderen Hinweis erhaschen. Mit der Zeit füllt sich Ihr Unterschlupf mit diversen Bildmaterial und anderen Accessoires. Wenn Sie die Bude nach jeder Mission unter die Lupe nehmen, entdecken Sie witzige Easter Eggs.

Das Grundgepäck als Indikator

Vor jedem Einsatz werden Sie mit Wummen und Munition versorgt. In den meisten Fällen sind die vorgegebenen Waffen den Anforderungen des Levels angepasst. Sprich, wenn Sie in Ihrem Gepäck eine mächtige Schnellfeuerwaffe vorfinden, können Sie davon ausgehen, dass etliche Gegnerhorden auf Sie warten. Eine schallgedämpfte Pistole im Grundgepäck lässt hingegen auf eine Schleich- oder Nachtsmission schließen.

Proben geht über Studieren

Je länger Sie Vietcong spielen, desto größer wird Ihr Waffenarsenal. Begehen Sie nicht den Fehler, eine neue Wumme einzusetzen, ohne Sie vorher am Schießstand auf Herz und Nieren geprüft zu haben. Wenn Sie beispielsweise in einem heftigen Ferngefecht feststellen, dass Ihre Waffe nur bis zum nächsten Busch feuert, ist dies die letzte Erfahrung, die Ihre Spielfigur vor dem Laden des alten Spielstands macht. Außer-



VERKOHLT Schützen Sie Ihre Kollegen vor den Flammen, indem Sie den sofortigen Rückzug anordnen. Andernfalls latschen die Jungs nicht selten mitten im Feuer umher und die Mission ist gescheitert.

dem lernen Sie am Schießstand, wie Sie mit jeder Waffe am effektivsten umgehen.

Die Macht der Gewohnheit

Die bevorzugten Waffen sind von Spieler zu Spieler unterschiedlich, weshalb man nicht von einer „besten Knarre“ sprechen kann. Es ist empfehlenswert, sich auf maximal zwei Feuerwaffen einzuschließen. Das steigert die Effektivität und spart wichtige Zeit. Wenn Sie beispielsweise mitten im Gefecht auf eine Waffe mit höherer Feuerrate umsteigen, führt das oftmals dazu, dass Sie zwar die Botanik in Ihrer Umgebung durchsieben, jedoch die VC-Einheiten verfehlen. Nutzen Sie deshalb die ersten Levels, um sämtliche Waffen auszuprobieren.

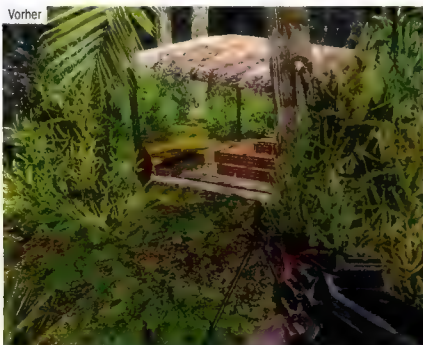
Das verräterische Ruckeln

Der Spielverlauf von Vietcong ist weitgehend geskriptet, das heißt, die feindlichen

Einheiten erscheinen fast immer zur gleichen Zeit am gleichen Ort. Wenn Sie sich auf leisen Sohlen durch den Dschungel bewegen, bemerken Sie die Ankunft der Gegner anhand eines kurzen Rucklers. Jetzt können Sie sicher sein, dass sich Feinde in Ihrer unmittelbaren Nähe befinden und Vorkehrungen treffen.

Futter für die Bielspritze

Bei den Lagebesprechungen erhalten Sie meist auch indirekte Hinweise auf die Länge des anstehenden Einsatzes. Viele Missionsziele deuten auf ein langwieriges Abenteuer hin, während Einsätze ohne Besprechung meist nach nur wenigen Minuten erledigt sind. Sollte der nächste Einsatz mal wieder länger dauern, müssen Sie bei der Wahl der Feuerwaffe auf die Quantität der Munition achten. Hier ist nicht nur die Anzahl der Magazine entscheidend, son-



ENTARTET Wenn Sie ein verstecktes Vietcong-Vorratslager erspähen, ist es an der Zeit, den C4-Sprengstoff anzuwenden. Oftmals kommt es nach der Aktivierung des Zeitzünders zu Feindkontakt und Sie müssen schauen, dass Sie Ihren Allerwertesten rechtzeitig hinter einem vietcongfremden Busch in Sicherheit bringen.



FIRE IN THE HOLE Wann immer Sie eine ominöse Grube oder, wie in diesem Fall, eine Schießscharte entdecken, füttern Sie diese mit einer Handgranate.



IMMER DER REIHE NACH Um nicht in einer der zahlreichen Punji-Fallen zu enden, empfiehlt sich der Gänsemarsch. Laufen Sie am besten genau in den Spuren von Nhut.

dem auch die Menge an Kugeln, die in einem Clip Platz hat.

Beispiel:

M-16: vier Magazine à 18 Patronen = 72 Patronen
PPS-43: drei Magazine à 35 Patronen = 105 Patronen
Wie aus dem Vergleich hervorgeht, ist die PPS-43 besser für einen langen Einsatz geeignet als die M-16.

Die Einstellung der Waffen:

„Was Sie mit den ersten drei Schüssen nicht treffen, erwischen Sie auch mit den nächsten 27 nicht mehr.“ Diese alte Soldatenweisheit trifft auch im Spiel zu. Schalten Sie Ihre Waffe wenn möglich immer in den Einzelschuss-Modus und schalten Sie nur dann in den Vollautomatik-Modus, wenn Sie von Gegnern umringt sind. So sparen Sie überlebenswichtige Munition.

Nehmen Sie sich, was Sie brauchen!

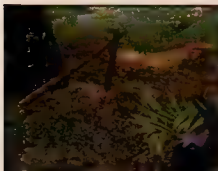
Während der zahlreichen Kämpfe beißen die VC-Einheiten reihenweise ins Gras. Stürmen Sie nicht an den am Boden liegenden Opfern vorbei, ohne einen Blick auf ihre Ausrüstung zu werfen. Gerade in Missionen mit hoher Gegnerpräsenz ist es ratsam, eine halbvolle US-Waffe gegen eine vollgeladene VC-Knarre einzutauschen. Außerdem finden Sie bei den gefallenen VC-Einheiten oftmals überlebenswichtige Verbandskasten. Wenn Sie tote Vietcongs nicht untersuchen, lösen sich diese nach einer Weile in Luft auf. Die mitgeführten Waffen sind damit verloren. Wenn Sie die Leichen vorher untersucht haben, bleiben die Waffen dagegen am Boden liegen und Sie können diese zu einem späteren Zeitpunkt einsacken.
HINWEIS: In Ihren Rucksack passt nur ein einziger Verbandskasten!

Kampftipps

So zielen Sie richtig

Sicherlich ist es elegant, Feinde mit einem gezielten Schuss auf den Pixelkopf ins Gras beißen zu lassen. Dennoch ist das riskant. Der Rückschlag der Waffen bewirkt, dass jeder erneute Schuss ein Stück weiter den Himmel geht. Wenn Sie den Gegner also nicht mit dem ersten Schuss erwischen, hat dieser alle Zeit der Welt, Sie zu beharren, während Sie nur unnützlich in die Luft ballern. Deshalb gilt: Zielen Sie bei Gegnern auf die Mitte des Rumpfes. Drücken Sie dreimal ab. Der erste Treffer landet zwischen den Beinen und der zweite in der Brust. Ihre dritte Kugel trifft den virtuellen Kopf. Diese Technik funktioniert am besten, wenn Sie die Waffe auf Einzelschuss schalten.

Die Fallen der Vietcongs



Freundlicherweise haben die Vietcong-Truppen nahezu sämtliche Einsatzgebiete mit tödlichen Überraschungen versehen. Wenn Sie ein Gebiet betreten, in dem sich Fallen befinden, weist Sie Nhut darauf hin. Sie erkennen die Fallen an den typischen VC-Zeichen (siehe Bild). In solchen Arealen bewegen Sie sich möglichst langsam und achten genauestens auf die Bodenbeschaffenheit. Im späteren Spielverlauf übersieht Nhut das ein oder andere VC-Zeichen, so dass Sie selber auf der Hut sein müssen. Mit geübtem Auge entdecken Sie die Gefahren sofort. Hier eine Auflistung der Fallen:



1. Sprengfalle

Die eingedostete Granate ist die am häufigsten verwendete Falle. Meist ist der tödliche Sprengsatz hinter einem Baum oder einem Busch versteckt, kommt aber gelegentlich auch in den unterirdischen Labyrinth vor. Man erkennt die Falle an dem dünnen, meist schwarzen Draht, der über den Weg gespannt ist. Schließen Sie zum Rohr am Ende des Drahtes und entschärfen Sie die versteckte Granate. Da die Falle sehr leicht ausgelöst wird, müssen Sie darauf achten, dem Draht dabei nicht zu nahe zu kommen.



2. Die Schleuderfalle

Eine von Busch zu Busch gespannte, getarnte Schnur deutet auf eine Schleuderfalle hin. In vielen Fällen müssen Sie zuerst über den Zwimhopfen und sich der Falle von der anderen Seite her nähern. Um die Gefahr auszuscheiden, müssen Sie entweder die Schnur durchschneiden oder den „Schwingkopf“ unschädlich machen. Vorsicht! Im Gegensatz zur Rohrbombe wird die Schleuderfalle bei der Entschärfung ausgelöst. Achten Sie darauf, dass Ihr Team nicht gefährdet ist und dass Sie sich auf der richtigen Seite der Falle befinden.



3. Punji-Trap

Seltsame Bodenbeschaffenheiten deuten oft auf Fallgruben hin. Von allen Fallenarten ist diese die am schwierigsten zu erkennende. Wenn Sie die Laubdecke vorsichtig entfernen, können Sie sicher sein, dass Ihre tolpatschigen Kollegen nicht eilig in den giftigen Speisen verenden. Meist sind die Hinterhalte direkt auf den Trampelpfaden oder in Durchgangspassagen vorzufinden. Besonders auffällig sind Punji-Traps in dunklen Höhlensystemen und in der Nacht. Achten Sie darauf, dass Sie bei einem Rückzug nicht blindlings in Ihr Verderben stürzen.

HINWEIS: Sämtliche Fallenarten können nur in geduckter Haltung entschärft werden!

Das Radargerät

Damit Sie sich im Dschungel nicht verirren, orientieren Sie sich an auffälligen Naturgegebenheiten (zum Beispiel: Felsbrocken und Tümpel) und am Kompass. Feinde, die sich in Ihrem Sichtfeld aufhalten, werden gekennzeichnet, ohne dass Sie selber dies bereits bemerkt hätten. Um die genaue Position der VCs herauszufinden, bewegen Sie sich seitlich vom Gegner weg und achten darauf, wie schnell sich die Radarmarkierung bewegt. Von der Intensität dieser Bewegung können Sie auf den genauen Aufenthaltsort des Feindes schließen. Ein weiterer, großer Vorteil des Radars ist, dass Sie die Position Ihres Teams ständig bestimmen können. Dies kommt Ihnen vor allem bei den Nachteinsätzen zugute. Obwohl Sie den farbigen Nuh in der Dunkelheit nicht ausmachen können, ist es einfach, ihm mithilfe der Radarmarkierung auf den Fersen zu bleiben.

Spitzen Sie die Ohren!

Gerade bei den unübersichtlichen Gang-Systemen läuft man ständig Gefahr, von einer lauenden VC-Patrouille überrascht zu werden. Wenn Sie langsam durch die unterirdischen Städte schleichen, können Sie Schritte und Unterhaltungen der Feinde rechtzeitig hören. Oftmals können Sie die VCs sogar durch Wände belauschen und der Konversation mit einer gezielten Salve ein Ende setzen.

Volle Deckung

Sobald Sie in ein Feuergefecht verwickelt werden, nehmen Sie geduckte Haltung ein. Wenn Sie sich nun hinter einem liegenden Baumstamm verschanzen, können Sie Ihren Schützling über die Deckung blicken lassen, indem Sie in den Zielmodus wechseln. Wenn Sie diesen verlassen, sind Sie sofort wieder in Sicherheit. Auf diese Weise können Sie schnell zwischen Deckung und Feuern wechseln, ohne sich zu bewegen.

Bei hohem Gegneraufkommen müssen Sie sofort in Deckung gehen. Um möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten, machen Sie von der „Herauslehnen-Technik“ Gebrauch. Warten Sie, bis die Feinde das Magazin wechseln und eine kurze Feuerpause entsteht. Jetzt neigen Sie sich zur Seite und spitzen aus der Deckung. Dezimieren Sie den Feind mit kurzen, gezielten Feuerstößen, bevor Sie wieder in die sichere Deckung zurückschleunigen.

Das Fernglas

Leider können Sie sich auf den Feldstecher nur bedingt verlassen. Da der Spielverlauf zum größten Teil geskriptet ist, macht es keinen Sinn, die Umgebung nach VCs abzusuchen. Sie erscheinen erst, wenn Sie sich dem Spawnpunkt genähert haben. Bei Feindkontakt lohnt es sich, die Positionen der gegnerischen Einheiten mithilfe des Fernglases genau zu orten, um Sie dann gezielt auszuschalten.

RALPH WOLLNER

Die wichtigsten Waffen

In den umkämpften Dschungelgebieten liegen massenhaft Pxielleichen und herrenlose Waffen in den Büschen. Um die Qual der Wahl etwas erträglicher zu machen, haben wir die wichtigsten Waffen plus einer kurzen Beschreibung für Sie zusammengetragen.

Die Waffen der US-Army:

Prinzipiell sind die US-Waffen jenen der Vietcons überlegen. Hier das Yankee-Arsenal:



M1911A1-Colt
Munition: 0,45 ACP
Magazin: 7
Infos: Gehört zur Standardausrüstung. Sehr treffsicher.



Smith & Wesson Model 39
Munition: 9-mm-Parabellum
Magazin: 8
Infos: Moderne Pistole mit immenser Genauigkeit. Meist mit Schalldämpfer kombiniert.



M1 Carabine
Munition: 7,62x33 mm
Magazin: 15
Infos: Sehr stark und präzise. Lange Nachladezeit. Für den Nahkampf ungeeignet.



M1 Garand mit Zielfernrohr
Munition: 7,62x63 mm
Magazin: 5 bzw. 8
Infos: Gewöhnungsbedürftige Fernwaffe. Sehr durchschlagsstark und genau.



Thompson M1 MP
Munition: 0,45 ACP
Magazin: 30
Feuerrate: 400 Schuss pro Minute
Infos: Effektive Nahkampfwaffe mit heftiger Durchschlagskraft.



Remington 870 Schrotflinte
Munition: Gauge 12 Schrotpatronen
Magazin: 7
Infos: Nahkampfwaffe mit brutaler Wirkung. Wegen dem hohen Streufaktor können mehrere Gegner auf einmal getroffen werden.



M-16 Sturmgewehr
Munition: 7,62x51 mm NATO
Magazin: 20
Feuerrate: 700-950 Schuss pro Minute
Infos: Extrem zuverlässig und treffsicher. Eignet sich für Nah- und Fernkampf.



M60-Maschinengewehr
Munition: 7,62x51 mm NATO
Magazin: 100-Schuss-Munitionskisten
Infos: Brutale Schnellfeuerwaffe. Optimal, um Feuerschutz zu geben.

Die Waffen der Vietcons:

Die VC-Wummen sollten nur als Notlösung eingesetzt werden. Hier das Waffenarsenal der „Gooks“:



Tokarev TT
Munition: 7,62 mm
Magazin: 8
Infos: Veraltete Nahkampfwaffe mit beachtlicher Durchschlagskraft. Gehört zur Standardausrüstung der VC-Einheiten.



PPS-41 Spain
Munition: 7,62 mm
Magazin: 35 im Clip und 71 in der Trommel
Feuerrate: 900 Schuss in der Minute
Infos: Beachtliche Magazinegröße und hohe Feuerrate. Schlägt ganze VC-Horden in die Flucht.



PPS-43
Munition: 7,62 mm
Magazin: 35
Feuerrate: 700 Schuss pro Minute
Infos: Reine Nahkampfwaffe. Immens feuerstark. Sehr hoher Streufaktor.



Mosin-Nagant
Munition: 7,62x54 mm
Magazin: 5
Infos: Äußerst zielgenaues Gewehr mit hoher Durchschlagskraft. Extrem lange Nachladezeit.



SKS Simonov
Munition: 7,62x39 mm
Magazin: 10
Infos: Hochwertiges Präzisionsgewehr. Kann zehn Schuss in sehr kurzen Abständen abfeuern.



Kalashnikov AK-47
Munition: 7,62x39 mm
Magazin: 30
Feuerrate: 600 Schuss pro Minute
Infos: Mit Abstand die beste VC-Waffe!



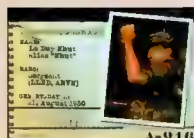
SVD Dragunov
Munition: 7,62x54 mm
Magazin: 10
Infos: Durchschlagende Präzisionswaffe mit mittlerer Reichweite



RPD-Degtarov
Munition: 7,62
Magazin: 100
Feuerrate: 650 Schuss pro Minute
Infos: Nur für Sperfeuer geeignet

Die kleine Vietcong-Gruppenpädagogik

Ohne Ihre charmanten Kameraden wären Sie in der grünen Hölle völlig aufgeschmissen. Mit ein wenig Übung machen Sie aus dem wilden Haufen eine eingespielte Truppe, die so manchem knappen Gefecht die entscheidende Wendung verpasst. Der häufige Einsatz Ihrer Jungs macht die hitzigen Frontkämpfe nicht nur leichter, sondern verpasst Ihnen eine angenehme strategische Würze, deren Mischung wir Ihnen nun verraten:



A-216

1. Nhut

Dieser ortkundige Vietnameser führt Sie durch die Levels. Lassen Sie ihn stets vorauslaufen und bleiben Sie ihm dicht auf den Fersen. Am besten können Sie dem Scout folgen, indem Sie hinterhergucken (Laut-Modus) und dabei in den Ziel-Modus wechseln. Jetzt haben Sie exakt die gleiche Geschwindigkeit wie Nhut und können locker die Umgebung im Blick halten. Sollte der eigentlich mutige Kerl das Team nicht mehr weiterführen wollen, können Sie sicher sein, dass etwas im Busch ist. Er weist Sie auf Fallen und VC-Hinterhalte hin. Leider ist Nhut ein lausiger Schütze, der obendrein nicht sehr viel einstecken kann. Deshalb müssen Sie ihn, sobald er in Kampfhandlungen verwickelt wird, hinter sich lassen und den Konflikt selber in die Hand nehmen. Nachdem Sie die Feinde erledigt haben, lassen Sie Nhut das Team wieder anführen.



A-216

2. Crocker

Der lausische Sanitäter des Teams ist Ihre Lebensversicherung. Legen Sie die „Medic“-Taste so, dass Sie ihn möglichst schnell zu sich rufen können. Da nach jedem Arztbesuch eine gewisse Restwunde bleibt, sollten Sie Crocker nicht bei jedem Kratzer bemühen, sondern warten, bis sich eine Behandlung lohnt. Wenn Sie bemerken, dass Ihr Team angeschlagen ist, geben Sie sofort den Befehl zum Rückzug und lassen Ihre Jungs von Crocker verarztet. Unter Beschuss verliert der etwas nervenschwache Sam schnell die Orientierung, rennt verwirrt durch die Gegend und denkt nicht einmal mehr daran, irgendwem zu helfen. Trotz des dünnen Nervenkostüms erweist sich Crocker als passabler Schütze, der sich bei Fronteinsätzen allerdings mehr im Hintergrund aufhält.



A-216

3. Homster

Er ist die Kampfmaschine des Teams. Leider kann er nicht einzeln befehligt werden und greift automatisch ein, sobald es zu Kampfhandlungen kommt. Die einzige Mäglichkeit, ihn – wenn auch nur indirekt – anzuweisen, ist der Truppenbefehl für „aggressives Vorgehen“. Homster setzt sich nun automatisch an die Spitze des Teams und nistet alle Feinde um, die sich in seiner Nähe befinden. Da der großmaulige MG-Schütze extrem widerstandsfähig ist, müssen Sie in während der Gefechte nicht unterstützen. Leider ist Homster demmaßen verblödet, dass er beim kleinsten Verdacht auf VC-Truppen sofort wild um sich ballert. Dies stört bei geheimen Nachtmissionen natürlich besonders. Deshalb müssen Sie, wenn Homster im Team ist, darauf achten, den Befehl für „unauffälliges Verhalten“ rechtzeitig zu erteilen.

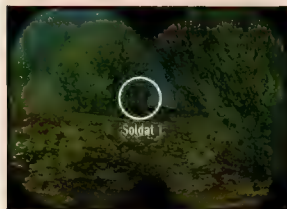


A-216

4. Defort

Er ist die Verbindung zur Außenwelt. Wenn ein Funkerdsymbol links unten im Eck des Bildschirmes erscheint, macht er sich auf den Weg zu Ihnen und stellt die Verbindung her. Da das Spiel erst nach dem Dialog mit dem Hauptquartier weitergeht, können Sie die Umgebung erst einmal vorsichtig inspizieren, ehe Sie schließlich Meldung machen. Nach Funkaktionen müssen Sie daher besonders vorsichtig zu Werke gehen. Denn meist folgt der Feindkontakt direkt oder knapp im Anschluss. Außerdem ist Defort verantwortlich, den Jungs von der Artillerie den Feuerbefehl zu geben. Wählen Sie die Landkarte und vergrößern Sie diese mit der rechten Maustaste. Jetzt können Sie das Feindkreuz an die Stelle bewegen, an der Sie die feindliche Stellung vermuten. Vergessen Sie nicht, dass die Artillerie eine große Spreuung hat und Sie vorher in Deckung gehen müssen.

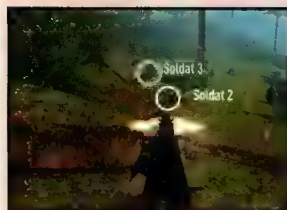
Das richtige Zusammenspiel: Der Musterangriff



1. Nachdem Sie die Feinde erspäht haben beziehungsweise unter Beschuss geraten sind, sondieren Sie die Lage mit dem Feldstecher. Merken Sie sich genau, wo sich die gegnerischen Einheiten veranzählt haben. Begeben Sie sich an einen sicheren Fleck und rufen Sie den Funker zu sich.



2. Geben Sie Defort den Befehl, die Zielkoordinaten an die Artillerie durchzugeben, und lassen Sie das Terrain großflächig unter Beschuss nehmen. Zwei bis drei Artillerie-Salven sollten reichen, um das Größtste zu erledigen. Um sicher zu gehen, benutzen Sie erneut den Feldstecher.



3. Jetzt geben Sie den Befehl zum Angriff. Sobald Homster und Konsorten die übriggebliebenen Vietcong-Einheiten unter Beschuss nehmen, erkunden Sie das Schlachtfeld, um weitere Gegner zu entdecken. Prüfen Sie sich die Stellung der erspähten VC-Truppen genau ein und begeben Sie sich zurück zu Ihrem Team.



4. Ziehen Sie sich wieder zurück und lassen Sie Ihre Truppe von Crocker verarztet, während Defort die Artillerie über den Standort der erspähten Feinde informiert. Die nächsten zwei Artillerie-Gewitter brechen den Widerstand endgültig. Geben Sie nun den Befehl, die feindliche Stellung zu stürmen.

HINWEIS: Dummerweise müssen Sie immer mit der künstlichen Blindeheit Ihrer Teamkollegen rechnen. Es kommt immer wieder vor, dass nach dem Feuerbefehl für die Artillerie die Truppe ausflügelt und genau ins Zielgebiet spurtet. In einem solchen Fall geht mindestens die Hälfte der Belegschaft hops und die Mission gilt als gescheitert. Das ist einfach Pech! Um Ihren Kameraden dieses peinliche Ende zu ersparen, müssen Sie darauf achten, dass die Zielkoordinaten möglichst weit von Ihrem Truppenstandpunkt entfernt liegen. In seltenen Fällen hilft ein schnell erteilter Rückzugsbefehl.

Anno 1503 - Die besten Tipps

Der diesjährige Eierbote mit den riesigen Löffeln hat uns gesteckt, dass in vielen Osternestern Sunflowern Sahnestückchen versteckt sein wird. Grund genug, die besten Tipps zu drucken.

Auf Entdeckungsreise

Eine gute Startinsel finden

Wenn Sie ein Spiel starten, speichern Sie es sofort ab. Nun können Sie sich in aller Ruhe auf die Suche nach der optimalen Insel machen. Denken Sie daran: Bodenschätze werden nur gefunden, wenn der betreffende Berg im Einzugsbereich eines Kontors oder Markthaupthauses steht oder der Scout den Berg untersucht hat. Sobald Sie die Lage sondiert haben, laden Sie den Spielstand und fahren direkt zu der gewählten Trauminsel. Das spart Zeit und verhindert, dass ein Konkurrent Ihnen die besten Inseln vor der Nase wegschnappt.

Wie sieht eine gute Insel aus

Ihre Hauptinsel sollte auf jeden Fall möglichst groß sein und nördliches Klima haben. Hier wachsen Heilkräuter und Hopfen – sehr wichtige Rohstoffe. Obendrein müssen Sie sich ein Erz- und Salzvorkommen sichern – idealerweise natürlich direkt auf der Hauptinsel.

Konkurrenten finden

Bevor Sie ewig in der Gegend herumseelen, können Sie alle Mitspieler gezielt finden. Schauen Sie sich die Inseln genau an – dort, wo große Waldflächen gerodet sind, hat jemand gesiedelt. Suchen Sie einen bestimmten Spieler? Kein Problem – orten Sie auf dem Meer ein Schiff des Spielers und verfolgen Sie es. Dort, wo es länger stehen bleibt und die Segel reißt, ist ein Kontor. Decken Sie möglichst bald die gegenseitigen Siedlungen auf – es ist immer gut zu wissen, was die anderen Spieler so treiben. Außerdem finden Sie so Handelspartner.

Erkundungsjour

Besonders zu Beginn eines Spiels steht Ihr erstes Schiff ungenutzt in der Gegend herum. Suchen Sie die Inselwelt nach wichtigen Nährböden und seltenen Rohstoffen ab. Bedenken Sie, dass Sie früher oder später Anbaugelände für Tabak, Gewürze, Wein, Baumwolle, Zuckerrohr, Seide und Indigo benötigen. Außerdem brauchen Sie Zugang zu je einem Gold-, Edelstein- und Marmorvorkommen.

Plätze reservieren

Nehmen wir an, Sie finden ein wichtiges Eiland mit Gold und Edelsteinen. Da Sie diese Bodenschätze erst sehr spät brauchen, bauen Sie ein Kontor und bringen Sie die Vorkommen in Ihren Einzugsbereich. Solange Sie es nicht mit bosartigen Gegnern zu tun haben, ist dieser Ort nun „reserviert“. Ebenso verfahren Sie bei guten Anbaugeländen, die Sie in Zukunft auf jeden Fall brauchen werden.

Infrastruktur

Alle Wäner werden – Straßenanschluss vorausgesetzt – vom Marktkarren abgeholt und eingelagert. Bei vielen Betrieben und wenigen Markthaupthäusern kann es dabei zu Engpässen kommen. Wenn Sie beobachten, dass die Lager der Produktionsbetriebe ständig voll sind, müssen Sie dringend weitere Markthaupthäuser bauen.

Transport

Betriebe, die zur Herstellung ihrer Produkte Rohstoffe benötigen, holen sich diese entweder direkt beim Hersteller oder in einem Markthaupthaus. Ist weder der Rohstofflieferant noch ein Markthaus in der Nähe, wird der Betrieb auch vom Marktkarren beliefert.

Gleiches Produkt, mehrere Betriebe

Einige Produkte können von mehreren Betrieben hergestellt werden. Alkohol zum Beispiel wird von der kleinen Farm, der Brauerei und der Rumbrennerei geliefert. Faustregal hier ist: Je später ein Betrieb freigeschaltet wird, desto effektiver arbeitet er. Zwei Baumwollplantagen mit einer Weberei produzieren mehr Stoffe als drei Webstuben mit ihren sechs Schaffarmen.

Alte Betriebe ersetzen?

Wenn Sie auf eine effektivere Produktion umschalten, sollten Sie nicht sofort die alten Betriebe abreißen. Wenn Sie beispielsweise gerade Zuckerrohr angebaut haben, ist das noch lange kein Grund, die Hopfenfarmen einzureißen. Machen Sie erst dann Betriebe dem Erdboden gleich, wenn der Platz, auf dem sie stehen, dringend gebraucht wird.

Straßenanschluss: ja oder nein?

Wenn Sie eine Produktionskette dicht beieinander bauen können, brauchen die Rohstoffproduzenten keinen Straßenanschluss. Sollte aber der Platz nicht reichen, muss der Weg her. So werden die Rohstoffe ins Lager geschafft und können an jedem beliebigen Ort der Insel wieder herausgenommen werden. Dies hat den Vorteil, dass Sie Rohstoffproduktion und Weiterverarbeitung komplett trennen können. Achten Sie jedoch darauf: je mehr Betriebe einen Straßenanschluss haben, desto mehr Marktkarren werden benötigt.

Optimale Verhältnisse

Ausgehend von einer Betriebseffizienz von 100 Prozent gibt es für jede Produktionskette ein festes Verhältnis von Rohstofflieferanten zu Weiterverarbeitern. Die Webstube beispielsweise verarbeitet die Wolle von zwei Schaffarmen zu Stoff und eine Färberei braucht zwei Seiden- und eine Indigoanlage als Zulieferer, um voll ausgelastet zu sein. Das Verhältnis 2:1 können Sie bei den meisten verarbeitenden Betrieben wählen.

Felder für Profis

Jedes Feld wächst, ohne dass der dazugehörige Betrieb gebaut wurde. Dieses Phänomen können Sie ausnutzen, um mächtig Geld zu sparen.

Es braucht etwas Übung und Geschick, die Felder für eine Plantage optimal anzulegen, obwohl das Gebäude noch gar nicht da ist. Der Aufwand lohnt sich jedoch. Oft genug kommt es vor, dass man ganz dringend noch eine Tabak- oder Gewürzplantage bauen will und dann kein Geld mehr für die Felder hat. Die Plantage steht dann völlig überflüssig in der Gegend rum. Bauen Sie das Gebäude jedoch erst, wenn alle Pflanzen schon gewachsen sind, dann kann die Produktion sofort losgehen.

1. Wählen Sie die Farm oder Plantage aus und suchen Sie einen geeigneten Bauplatz.
2. Bauen Sie das Gebäude nicht, sondern halten Sie es wie eine Schablone an.
3. Achten Sie bei Farmen, die einen Straßenanschluss bekommen sollen, auf den Eingang.
4. Suchen Sie sich einen markanten Punkt, an dem Sie mit dem ersten Feld loslegen.
5. Pflanzen Sie die Felder, indem Sie sich an unser Schema halten – lassen Sie dabei die Mitte für das Gebäude (3x3 Felder) sowie den etwaigen Straßenanschluss frei.
6. Sobald die Pflanzen gewachsen sind, bauen Sie das Gebäude und die Straße.



Weniger ist manchmal mehr

Bei einigen Produkten sollten Sie aus Kostengründen getrost auf ein optimales Verhältnis pfeifen. Eine kleine Eisenschmelze liefert durch-aus genug Eisen für zwei Schmiede. Was aber wollen Sie – besonders zu Beginn eines Spiels – mit zwei Schmieden? Lassen Sie lieber einen Schmied kontinuierlich arbeiten. Da Sie nun Eisen einlagern, müssen die Mine und die Schmelze abgeschaltet werden, sobald das Lager voll ist. Das ist effizienter als eine Werkzeugzeugproduktion mit zwei Schmieden – dann müssen Sie nämlich noch mehr Betriebe stilllegen, wenn das Lager voll ist.

Baureihenfolge

Da Rohstoffbetriebe eine gewisse Zeit brauchen, bis die ersten Wäner im Lager landen, bauen Sie den weiterverarbeitenden Betrieb erst, wenn die Rohstoffproduzenten die Arbeit bereits aufgenommen haben. Sonst steht der Weiterverarbeiter nutzlos rum und kostet nur unnötig Geld. Bei Plantagen und Farmen mit Feldern lohnt es sich – besonders bei knapper Kasse – zuerst die Felder zu pflanzen und erst, wenn die Pflanzen Früchte tragen, den Betrieb in die Mitte zu setzen. Wie das geht, erfahren Sie im Kasten „Felder für Profis“.

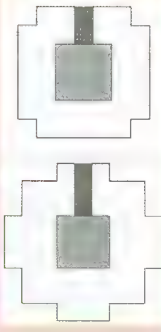
Bilanz

Stadt- und Gesamtbilanz

Die Stadtbilanz ist kaum von der Gesamtbilanz zu unterscheiden. Ein Klick auf einen Marktplatz oder ein Kontor offenbart stets die Bilanz der jeweiligen Insel. Viel wichtiger ist die Gesamtbilanz, die Sie im Spielmenü finden. Vorsicht – allzu leicht verwechselt man die beiden Tabellen.

Die Bilanz spielt verrückt!

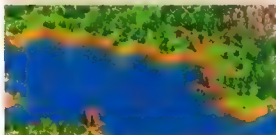
Die Bilanzen werden in Echtzeit fortlaufend berechnet. Außergewöhnliche Ein- und Verkäufe verfälschen die Werte enorm. Wenn Sie also gerade 200 Tonnen Alkohol verkauft haben, ist der Bi-



Kurz und knackig

Viele kleine Kniffe machen das Leben in der Welt von Anno 1503 einfacher.

- Ihr Lager quillt über? Nutzen Sie ein Schiff als mobiles Lager.
- Verbrauchen Sie nach Möglichkeit das in der Schule beziehungsweise Universität angehäufte Wissen. Es steigt nicht über den jeweiligen Maximalwert.
- Ein Doppelklick auf ein Gebäude (Markthaupthaus, Feuerwehr, Kirche, Wirtshaus, Medikus etc.) zeigt den gesamten Einzugsbereich aller Bauwerke dieses Typs an.
- Die Weideflächen von kleinen Farmen, Rinder- und Schaffarmen können sich überlappen. Trotzdem haben die Betriebe volle Auslastung. Achten Sie beim Abstand auf den Fruchtbarkeitsbalken.
- Buchten und enge Seestraßen lassen sich „überqueren“, sofern der Einzugsbereich eines Kontors bis an das gegenüberliegende Ufer reicht – dort lässt sich dann ein weiteres Kontor bauen.
- Besonders für das Kontor der Hauptinsel gilt: Bauen Sie nach Möglichkeit in einer Bucht. So können Sie sich mit Kanonen schützen an der Küste besser vor feindlichen Schiffen schützen.
- Angebot und Nachfrage schwanken ständig. Überprüfen Sie daher stets An- und Verkäufe im Kontor.



- Wenn ein Konkurrent stets das gleiche Produkt nachfragt, parken Sie ein Schiff mit knallvollem Ladearaum vor seinem Kontor. Verkaufen Sie so viel wie möglich. Dann warten Sie einfach, bis er wieder etwas kauft. So werden Sie Ihren Krepplump einfach los und es kommt Ihnen keiner zuvor.
- Auch wenn es nicht angezeigt wird: Alle Schiffe haben, wie Militäreinheiten, laufende Konten (diese werden zu den Militärkosten gerechnet).
- Wenn eines Ihrer Schiffe nutzlos und ohne Ladung vor Anker liegt, hissen Sie die weiße Flagge. Die Piraten zeigen dann keinerlei Interesse und schießen auch nicht auf Sie.
- Wenn Sie im Clinch mit einem Konkurrenten stehen, umfahren Sie seine Inseln weiträumig. Passen Sie auch Ihre Auto-Routen an.
- Ändern Sie die Wegpunkte von automatischen Handelsrouten so, dass die Schiffe nicht so nah am Land fahren. Das Geruchel kostet Zeit (Geld).
- Benennen Sie Ihre Städte und Schiffe nach der jeweiligen Funktion. Tabak/Seide ist zwar kein schöner Name – aber so finden Sie in der Schiffs- bzw. Städteiste schnell und einfach, was Sie suchen.
- Bei großen Inseln lassen sich die Wege von Transport Schiffen durch den Bau von mehreren Kontoren an den jeweiligen Küsten enorm verkürzen. Beispiel: Ihr erstes Kontor liegt im Süden. Ein Schiff pendelt per automatischer Handelsroute zwischen einer Insel im Nordmeer und ihrer Hauptinsel. Wenn Sie nun im Norden der Insel ein Kontor errichten, muss das Schiff nicht auf jeder Tour rund um die Insel gurken.

lanzwert viel zu hoch. Andersrum ist es bei Einkäufen – wer dem fliegenden Händler gerade 20 Tonnen Werkzeuge abgekauft hat, steht mit einem grauslichen Bilanzwert da.

Meine Einnahmen schwanken

Ihre Bewohner kaufen unregelmäßig ein – das bringt die Bilanz durcheinander. Fehlt ein Gut, sinkt Ihr Bilanzwert schnell. Das ist auch gut so, da Sie sonst nicht wüssten, dass etwas nicht glatt läuft. Bilanzwert und Lagerbestand sollten ständig überprüft werden.

Die „wahre“ Bilanz

Wenn Sie nicht regelmäßig ein- oder verkaufen, können Sie die Einkaufskosten und Verkaufserlöse getrost vergessen. Stehen dort noch Werte, müssen Sie sich die Bilanz selber ausrechnen, indem Sie aus der Gesamtbilanz Militär- und Betriebskosten von den Warenerträgen subtrahieren.

Aufstieg

Das Grundprinzip

Es gibt vier fortlaufende Zivilisationsstufen und die Aristokraten, die jedoch gesondert gebaut werden müssen. Sofern Baumaterial vorhanden und freigegeben ist, steigt ein Haus um eine Zivilisationsstufe auf, wenn die notwendigen Bedürfnisse erfüllt sind. Enorm wichtig ist hier, dass die Bevölkerungszahl pro Haus bei jedem Aufstieg drastisch zunimmt. Beispiel: Sie errichten nur 16 Pionierhäuser, um eine Kapelle zu bekommen (16 Häuser x 8 Bewohner = 128 Pioniere. Kapelle verfügbar ab 125 Pioniere). Aus diesen 128 Pionieren werden im Verlauf des Spiels 672 Kaufleute. Ihre Bevölkerungszahl nimmt also um den Faktor 5,25 zu.

Bevölkerungsexplosion

Wie das vorangegangene Beispiel verdeutlicht, müssen Sie beim Aufstieg Ihrer Bevölkerung mit einer enormen Nachfragesteigerung zurechtkommen. Daher sollten Sie schon vor dem Aufstieg volle Lager haben, um Ihr Volk bei Laune zu halten.

Baumaterial sperren

Sperren Sie prinzipiell die Vergabe von Baumaterial im Infomodus vom Markthaupthaus. Nur so können Sie vermeiden, dass Ihnen das Volk im wahrsten Sinne des Wortes über den Kopf wächst.

Langsam aufsteigen

Speichern Sie stets ab, bevor Sie eine neue Zivilisationsstufe erklimmen. Natürlich können Sie auf einen Schlag das ganze Volk aufsteigen lassen – dies ist aber nur ratsam, wenn Sie knallvolle Lager haben. Sicherer ist es, einige Häuser aufsteigen zu lassen, das Baumaterial wieder zu sperren und genau zu beobachten, wie sich die Lagerbestände verändern.

Teure Überraschung

Das Markthaupthaus und das Kontor ändern an zwei Stellen im Spiel ihr Aussehen. Aus den Holzthun werden ab 50 Siedlern Backsteinhäuser. Bei 220 Bürgern verwandeln sich die Lager in prunkvolle Markthallen. So weit, so gut. Leider werden die Gebäude auch teuer. Auf der rechten Bildschirmseite wird immer das Pionier-

Markthaupthaus angezeigt. Die echten Kontore für den Neubau sehen Sie nur in der Leiste am unteren Bildschirmrand. Damit nicht genug. Ein Markthaus hat Betriebskosten von 10 Talern. Diese steigen in der ersten Stufe auf 15, in der zweiten auf 30 Taler an. Dies gilt auch für schon bestehende Gebäude. Beispiel: Zwölf Markthaupthäuser und ein Kontor haben in der ersten Stufe zusammen Betriebskosten von 135 Talern. In Stufe 2 sind es schon 205 Taler. Ab 220 Bürger müssen Sie noch mal 195 Taler mehr berappen – insgesamt für die gleichen Gebäude 395 Taler, also fast das Dreifache!

Der Werkzeug-Trick

Ihr Städtchen wächst und gedeiht, das Volk ist glücklich und bereit, eine Stufe aufzusteigen. Jetzt geben Sie das Baumaterial frei und kaum haben Sie sich versehen, sind ganze Schiffsladungen von Baumaterial verbraucht und Ihre ganze Stadt sieht anders aus. Da es aber viel sinnvoller ist, schrittweise und gemächlich aufzusteigen, müssen Sie einen Trick anwenden, um Herr der Situation zu bleiben.

1. Werkzeugproduktion einstellen und warten, bis alle Werkzeuge im Lager gelandet sind.

2. Alle Werkzeuge auf ein Schiff laden.

3. Baumaterial im Markthaupthaus freigeben. Es passiert nichts, da schließlich die Werkzeuge fehlen.

4. Jetzt dosiert Werkzeuge vom Schiff wieder ins Kontor geben.

5. Es steigen nur so viele Häuser auf, wie mit der Werkzeugmenge möglich ist. Damit haben Sie den Aufstieg unter Kontrolle.

Markthäuser & Kontore



Die Zivilisationsstufen

Die angegebenen Mengen Baumaterial werden beim Stufenaufstieg verbraucht. Gefettete Waren und Gebäude sind Voraussetzung für den Aufstieg. Aristokraten-Häuser müssen nicht gebaut werden (Zivilisationsentwicklung).

Bewohner	Werkzeuge	Holz	Ziegel	Marmor	Max. Wissen	Nachgefragte Waren	Nachgefragte Gebäude
Pioniere	8	1	4	0	0	Nahrung, Leder, Stoffe, Salz	Wirtshaus, Kapelle
Siedler	15	2	2	4	0	Nahrung, Leder, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren	Wirtshaus, Kapelle, Kirche
Bürger	28	5	5	4	0	Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren	Wirtshaus, Schule, Kirche
					70/80	Lampend, Seidenstoffe	Badehaus, Universität
Kaufleute	42					Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren, Lampend, Seidenstoffe	Wirtshaus, Schule, Kirche, Badehaus, Universität

Gebäude kann nicht weiter aufsteigen 90/100

Ab wann gibt es Aristokraten?

Sobald eine Siedlung mehr als 1.900 Kaufleute beherbergt, werden die Aristokratenhäuser freigeschaltet. Die Edelleute wohnen stets mit 30 Personen in einem Haus.

Bedürfnisse

Im Vergleich zu den Kaufleuten haben die Aristokraten eher wenige, dafür aber sehr exklusive Bedürfnisse. Sie benötigen Nahrung, Wein, Schmuck und Kleidung. Für Unterhaltung und soziales Wohlbefinden sorgen ein Theater, ein Badehaus, eine Kirche und Parkanlagen.

Sensibelen

Im Gegensatz zu anderen Bewohnern sind die Aristokraten extrem sensibel, was die Erfüllung ihrer Wünsche angeht. Bleibt ein Gut aus, ist die Stimmung sofort im Keller und kurze Zeit später wird das Haus eingerissen. Sie müssen daher noch mehr als sonst auf die reibungslose Produktion und Lieferung der Waren achten. Wenn Sie es mit der Bourgeoisie zu tun haben, müssen die Lager immer voll sein – Überproduktion ist hier stets angebracht.

Viel Arbeit für viel Geld

Sorgen Sie dafür, dass alle vier nachgefragten Güter in ausreichender Menge vorhanden sind – es lohnt sich. Den Aristokraten sitzt das Geld sehr locker – mit ihnen lässt sich richtig Asche machen.

Aristokraten-siedlung

Sobald Sie einmal Aristokratenhäuser bauen können, gilt dies für die gesamte Inselwelt. Es ist also durchaus möglich, eine Insel nur für den Adel zu bebauen. Optimal ist natürlich eine Insel, die möglichst viele Bedarfsgüter produzieren kann. Wenn Sie zum Beispiel auf einer Wein-Insel obendrein eine Gold- oder Edelstein-Mine finden, ist dies ein sehr guter Ort für eine Aristokraten-siedlung.

Parkanlagen

Hier kann jeder Hobby-Gärtner seinen Gelüsten freien Lauf lassen. Errichten Sie

hübsche Parkanlagen mit Pavillons, Irrgärten und Blumenbeeten. Mit den Zieranlagen lassen sich wunderschöne Anlagen erbauen. Für das Spiel ist Schönheit nicht wichtig – da tun es auch ein paar Beete, Bäume, Hecken und ein Pavillon. Es macht aber Spaß, richtig schöne Gärten zu bauen.

Das Schloss

Wer über 1.000 Aristokraten beherbergt, hat sich die ersten Schloss-Teile redlich verdient. Sie dürfen nun einen Hauptteil und vier beliebige Anbauteile (Flügel, Ecke oder Bogen-gang) errichten. Wichtig: Überlegen Sie sich ganz genau, wohin Sie die Palast-Teile stellen. Sobald ein Stück steht, ist es „verbraucht“. Wenn Sie sich „verbauen“ und den falsch gesetzten Teil wieder abreißen, steht er nicht erneut zur Verfügung. Das Gleiche gilt für die Kathedrale – sie kann nur einmal gebaut werden.

Teurer Spaß

Das Schloss dient ausschließlich Ihrem Ego. Diesen Spaß kann sich nur gönnen, wer wirklich zu viel von allem hat. Alleine der Hauptteil mit vier Seitenflügeln kostet Sie schlappe 35.000 Goldstücke. Obendrein verschlingt der Prunkbau auch noch hunderte Tonnen von Baumaterial.

Aufbau der Siedlung

Nicht schön, aber effektiv. In dieser Beispielsiedlung (Screenshot) führen 1.140 Aristokraten ein glückliches Leben. Zunächst wurden in der Mitte der großen freien Fläche ein Theater, eine Kirche und ein Badehaus möglichst platzsparend gebaut. An den Außenseiten wurden die vier benötigten Marktstände in regelmäßigen Abständen errichtet (etwa 20 Stände). Dies garantiert einen möglichst kurzen Einkaufsweg für die wügeligen Einwohner. Die Lücken neben dem Badehaus wurden durch Verzierungen, Pavillons und hübsch anzusehende Beete gefüllt. Da die Edelleute sowieso immer in Richtung Mitte zu den öffentlichen Gebäuden gehen, werden hier alle Bedürfnisse gedeckt.

Retungsdienste

Natürlich dürfen auch bei der Bourgeoisie Feuerwehr und Medikus nicht fehlen! In diesem Beispiel wurden je zwei dieser Gebäude errichtet, um das gesamte Viertel abzudecken.

Viererblocks

An den Außenseiten des „Versorgungspalastes“ tummeln sich Blöcke von 2 x 2 Aristokratenhäusern. Auch wenn Wohnhäuser keinen Straßenanschluss benötigen, kommen die Edelleute auf den gepflasterten Straßen schneller voran.

Grundlagen

Erforschung

Nahezu alle militärischen Errungenschaften müssen zunächst erforscht werden. Das entsprechende Gebäude wird nach erfolgreicher Studie freigeschaltet. Neben den eigentlichen Waffen können auch Verbesserungen erforscht werden. Unterschätzen Sie diesen Bereich nicht: Die Erforschung eines Upgrades – zum Beispiel höherer Rüstungswerte – wirkt sich auf alle Truppen des entsprechenden Typs aus, auch auf schon vorhandene Soldaten.

Low-Tech

Computergesteuerte Gegner können Sie durch frühe und entscheidende militärische Eingriffe ihrerseits ins Wanken bringen. Katapulte sind langsam und teuer, Kanonen gibt es erst sehr spät. Um trotzdem Gebäude angreifen zu können, lohnt sich die Erforschung von Brandpfeilen. Durch dieses Upgrade können Bogenschützen sowohl gegen Truppen als auch gegen Gebäude vorgehen.

Quantität vs. Qualität

Natürlich sind viele besonders gute Einheiten optimal. Das kann man sich meistens jedoch nicht leisten. Eine Einheit kann noch so gut sein – wenn sie alleine gegen viele Gegner antreten muss, wird sie nicht überleben. Bedenken Sie, dass eine Einheit immer nur ein Ziel auf einmal angreifen kann.

Gut geplant ist halb gewonnen

Es macht keinen Sinn, alles sofort zu bauen. Soldaten kosten eine Menge Geld – egal, ob sie nun kämpfen oder einfach nutzlos in der Gegend herumstehen. Machen Sie sich ein Bild davon, wie weit Sie forschen können und welche Truppen Sie brauchen werden. Katapulte machen keinen Sinn, wenn Sie später sowieso Kanonen oder Mörser bauen können.

Vorräte bunkern

Produzieren Sie möglichst viele Waffen auf Vorrat. In kriegerischen Szenarien werden Sie früher oder später sowieso Waffen benötigen. Mit einer vollen Waffenkammer lassen sich bei Bedarf schnell Soldaten rekrutieren. So können Sie auf Angriffe reagieren und kommen mit einem vergleichsweise kleinen Schutzheer aus.

Militär-Taktiken

Seehoheit

Bevor Sie überhaupt mit Bodentruppen ins Geschehen eingreifen, müssen Sie die Seehoheit erlangen. Das Ziel hierbei ist, den Gegner von seinen Versorgungsinselfen



Gebäude	Werkzeug	Holz	Stein	Marmor	Gold	Kosten
Aristokratenwohnhaus	12	10	20	50	0	
Kathedrale	40	30	60	30	12.000	80
Schloss Hauptteil	40	15	50	20	15.000	100
Schlossflügel/Eckturm	30	10	30	15	5.000	30
Schloss Bogen-gang	30	10	30	15	3.000	20
Obelisk	3	0	5	0	1.000	0
Prunkbrunnen	5	0	10	0	1.000	0

Belohnungen

Statuen sind ja ganz hübsch, aber im Vergleich zu den folgenden Belohnungen doch eher Kinderkram.

Aristokraten	Belohnung
600	Kathedrale
1.000	Palast-Hauptteil + 4 Seitenteile
3.000	Weitere 4 Seitenteile
5.000	Seitenteile bleiben freigeschaltet

abzuschneiden. Zerstören Sie von See her Kontore und vor allem Werften. Die meisten Versorgungsschiffe von Computergegnern sind alleine unterwegs – lauern Sie dem Gegner mit zwei oder drei gut bewaffneten Schiffen auf, um ihn auf den Meeresgrund zu befördern.

Zerstörung oder Übernahme?

Die Versorgungsschiffe sind in den seltensten Fällen effektiv bewacht. Sie haben die Möglichkeit, mit wenigen Bogenschützen (Brandpfeile) diese Außenposten komplett zu zerstören. Wird jedoch auf dem Eiland eine Ware produziert, die Sie selber benötigen, sollten Sie die Gebäude lieber übernehmen. Zerstören Sie dazu das gegnerische Kontor und überbauen Sie es mit einem eigenen Kontor (natürlich müssen Sie das entsprechende Baumaterial am Bord des Schiffes haben). Um genauso mit den Markthäusern zu verfahren, brauchen Sie einen Scout mit genügend Baumaterial.

Aushungern

Hungern Sie die Siedlung aus, indem Sie den Handel nach außen komplett unterbinden (siehe Seehoheit). Wenn Sie die Werft des Feindes zerstört haben, kann er auch keine neuen Schiffe mehr bauen. Beobachten Sie den Feind gut – Kontore und Werften werden nach Möglichkeit immer wieder neu gebaut – oft auch an ganz anderen Küstenstreifen.

Ziele von See aus bekämpfen

Zerstören Sie jedes Gebäude, das Sie von See aus erreichen können. Dies setzt nicht nur dem Gegner zu, sondern es schafft auch freie Flächen für eine spätere Invasion oder sogar für eine eigene Basis im Feindesland.

Wichtige Ziele

Die allerwichtigsten Ziele sind Markthaupthäuser. Sind diese Gebäude zerstört, fallen alle Gebäude im Einzugsbereich auch in sich zusammen. Feuerwerkstationen sollten ebenso ganz oben auf der Zielliste stehen. So ein Feuerwehmann kann schon gehörig nerven, wenn er immer wieder löscht, was Sie gerade in Brand geschossen haben. Natürlich sind Burgen ein wichtiges Ziel, schließlich können Sie durch die Zerstörung von Festungen die Ausbildung neuer Truppen unterbinden.

Öffentliche Einrichtungen

Angriffe auf wichtige Einrichtungen wie Kirchen, Badehäuser etc. sorgen schnell dafür, dass die Bevölkerung des Feindes eine Zivilisationsstufe zurückfällt. Der wirtschaftliche Schaden ist immens.

Preisvergleich

Schauen Sie mal genau hin: Wenn Sie zum Beispiel acht Einheiten ausbilden möchten und dafür einfach zwei kleine Festungen benutzen, sparen Sie bare Münze. Falls Ihre Stadt angegriffen wird, sind Sie mit mehreren kleinen Festungen besser beraten als mit einer großen, da Sie gleich mehrere strategisch wichtige Stellen sichern können.

Vorteile vieler kleiner Festungen

Außerdem sind Sie mit Ihren Einheiten schneller am Ort des Geschehens, wenn Sie über mehrere kleine Festungen verfügen. Auch das Truppenmanagement wird einfacher. Mit drei kleinen Festungen können Sie gleich drei Zielfähren setzen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, nach Waffengattung getrennt auszubilden, sprich eine Festung bildet nur Schwertkämpfer aus, die nächste nur Bogenschützen und so weiter.

FLORIAN WEICHASE/STEFAN WEISS

Handbuch-Fehler

Einige Dinge werden im Handbuch der Verkaufsversion anders beschrieben, als sie im Spiel tatsächlich sind. Diese Angaben beziehen sich auf den Patch auf Version 1.01 Beta.

1. Verkaufsstände

Sämtlichen Dokumentationen zum Trotz können Verkaufsstände überall gebaut werden. Ein Markthaupthaus muss nicht in der Nähe sein. Da es Ihre Bewohner im Gegensatz zum Vorgänger nicht schert, ob ein Marktplatz in der Nähe ihrer Behausung steht, kommen Sie mit weitaus weniger Markthaupthäusern aus.

2. Die wundersame Kirche/Universität

Im Widerspruch zum Handbuch wird jede Kapelle zur Kirche und jede Schule zur Universität, sobald das größere Gebäude auf der Insel errichtet wurde. Der Einzugsbereich spielt dabei keine Rolle.

Der Anlock-Trick

1. Suchen Sie sich eine Stelle auf der gegnerischen Insel, an der keine Schutztruppen stehen.

2. Laden Sie die Truppen aus, die in der Lage sind, Gebäude zu zerstören (zum Beispiel Bogenschützen mit Brandpfeilen, Katapulte, Kanonen oder Mörser).

3. Greifen Sie so schnell wie möglich die wichtigen Ziele (Gebäude) des Gegners an.

4. Sobald gegnerische Truppen zu nahe kommen, ziehen Sie die Einheiten zurück auf das schützende Schiff. Der Effekt: Sie richten ohne eigene Verluste großen Schaden an. Meist sind die feindlichen Einheiten so unvorsichtig, dass Sie diese von See aus beharken und vernichten können. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen.

Militärbasen in Übersee

Wenn Sie einen Angriff auf eine bestimmte Insel planen, ist es sinnvoll, sich ein kleines Eiland in der Nähe zu suchen, um dort eine Militärbasis einzurichten. Bauen Sie dort neben dem Kontor auch eine Burg. Im Gegensatz zum Vorgänger werden Soldaten nicht mehr beim Medikus geheilt – sparen Sie sich dieses Gebäude also und stationieren Sie stattdessen einige Sanitäter in der Basis. Wenn Sie viel von See her angreifen, macht auch eine Werft Sinn. Jetzt haben Sie in relativer Nähe zur Front einen sicheren Hafen, in dem Sie Truppen heilen und ausbilden können. Waffen und Rüstungen lassen sich nun mal viel schneller transportieren als Truppen. Mit nur einem Schiff können Sie Baumaterial und Ausrüstung für 100 Soldaten transportieren – das große Kriegsschiff knegt gerade mal zwölf Mann an Bord. Sie sparen mit dieser Taktik jede Menge Zeit und Geld – die Truppen

werden zeitnah zum Einsatz ausgebildet und können über kurze Transportwege an die Front gebracht werden. So ist es überhaupt erst möglich, genügend Truppen anzulandern.

Alternative

Wenn die Insel des Gegners es zulässt, können Sie Ihre Basis auch direkt vor Ort errichten. Oft reicht es, mit gezielten Angriffen ein oder zwei Markthaupthäuser zu zerstören, um ein eigenes Kontor zu bauen. Vorsicht: Natürlich braucht Sie jetzt unbedingt schützende Mauern, sonst überlebt die Posten nicht lange. Schalten Sie auf halbe Spielgeschwindigkeit, um sich vor Eintreffen der Gegner einen kleinen, zur See hin offenen Schutzwall zu errichten. Jetzt dient dieser kleine Fleck als optimaler Ausgangspunkt für Ihre Angriffe.

Festungen

Kosten und Fakten der Einheiten

Die gezeigten Werte beziehen sich auf die Basisseinheiten, das heißt ohne jedwede militärische Erweiterung wie zum Beispiel Brandpfeile, Reichweite Armbrust etc.

		Gold	Reichweite	Schaden	Rüstung
30 Planiere					
	Kleine Festung				
	Bildet maximal vier Einheiten gleichzeitig aus				
120 Bürger					
	Mittlere Festung				
	Bildet maximal sechs Einheiten gleichzeitig aus				
250 Kaufleute					
	Große Festung				
	Bildet maximal acht Einheiten gleichzeitig aus				
Pikener		90	1	6	50
Schwertkämpfer		150	1	8	60
Bogenschütze		150	9	6	35
Bedienmensch		100	1	3	30
Lanzknecht		150	1	17	80
Kavallerie		200	1	8	90
Armbrustschütze		200	9	7	40
Musketier		190	1	14	100
Musketen-schütze		220	7	20	45
Sanitäter		350	1	9	25
Scout		50	1	3	25
Kanone		350	9	40	55
Mörser		400	10	60	110

Die Sims Deluxe Edition

Spiele sind kurzlebig? Das mag für viele Titel gelten – aber nicht für die Sims. Die Personensimulation hat quasi einen Chart-Platz abonniert. Für alle neuen Sim-Fans daher die besten Tipps zu diesem Dauerbrenner.

Einrichtung

Badezimmer

Jeder Sim muss mal und hat hygienische Bedürfnisse. Also muss wenigstens eine Toilette und eine Dusche her (Händewaschen allein reicht nicht aus).

Wohn-/Schlafzimmer

Als Neuling haben Sie zu wenig Geld für einen getrennten Wohn- und Schlafbereich. Kaufen Sie zur Grundausrüstung auf jeden Fall ein Bett – ohne geht's nicht. Wenn Sie etwas Geld übrig haben, darf es gerne ein komfortables Bett sein. Das sorgt für erholsamere Nächte und spart somit Zeit. Ein Nachtschicht samt Wecker verhindert, dass Sie verschlafen (Sie werden 2 Stunden vor der Arbeit geweckt). Jetzt sollte noch eine Sitzgelegenheit her (Komfort) und wenigstens etwas Unterhaltung. Wenn Sie es sich leisten können, kaufen Sie den Farbfernseher. So kann man prima mit Freunden TV schauen.

Küche/Essbereich

Als Allererstes brauchen Sie einen Kühlschrank. Da ein frischer Sim noch nicht kochen kann, brauchen Sie vorerst keinen Herd. Mikrowelle und Küchenmaschine (spart Arbeitsfläche) sorgen für nahrhafte und leckere Mahlzeiten. Unzubereitete Nahrungsmittel halten nicht lange vor. Ein Tisch samt Stuhl sollte auch noch her.

Dekoration

Einfache Pflanzen, Bilder und vor allem Lampen machen die Räume schöner. Ist beispielsweise die Küche bei Nachtbenutzung nicht erleuchtet, fühlt sich Ihr Sim dort überhaupt nicht wohl.

Was brauchen ich noch?

Eine Alarmanlage in der Nähe des Hauseinganges ist eine lohnende Anschaffung. Auch wenn Sie vielleicht zunächst die Kosten scheuen, bewahrt Sie die Anlage jedoch vor Dieben, die früher oder später zuschlagen. Die Alarmanlage sorgt automatisch dafür, dass die Polizei gerufen wird. Der Langfin-



OHNE FLEISS KEIN PREIS Um die Fähigkeiten Ihres Sims zu steigern, müssen neue Einrichtungsgegenstände her. Bücherregal, Spiegel, Klavier und ein Schachspiel sorgen für das nötige Wissen!

ger wird dann geschlappt und Sie werden für den Verlust entschädigt und bekommen obendrein noch eine Fangprämie. Außerdem brauchen Sie noch unbedingt ein Telefon, damit Sie andere Sims anrufen und Dienstleistungen in Anspruch nehmen können. Achten Sie beim Telefon darauf, dass es nicht im Schlafzimmer steht, weil Sie sonst Gefahr laufen, aus dem Bett geklingelt zu werden. Sollten Sie später einen Kamin oder einen Herd anschaffen, vergessen Sie nicht, einen Rauchmelder im gleichen Raum aufzuhängen.

Aufwertung der Einrichtung

Achten Sie im späteren Spielverlauf darauf, möglichst hochwertige Güter zu kaufen. Ersetzen Sie beizeiten das Bett durch ein komfortableres Modell. Dinge wie die Stereoanlage oder der Breitbildfernseher sorgen für jede Menge Spaß und Unterhaltung – bei Ihnen und Ihren Gästen.

Der Tag ist viel zu kurz, um all meine Bedürfnisse zu befriedigen

Da Sie es kaum schaffen werden, alle Werte am selben Tag zu steigern, sollten Sie sich im Tageswechsel hocharbeiten. Kummern Sie sich beispielsweise einen Tag um Spaß, den nächsten um die Freunde und dann um die Aufbesserung Ihrer Fähigkeiten. So können Sie sich intensiv um diese Werte kümmern und diese so weit verbessern, dass es einige Zeit vorhält. Hygiene, Hamdrang und Hunger sollten natürlich jeden Tag beachtet werden.

Mein Sim kommt morgens nicht in die Gänge

Sims brauchen mitunter 20 Minuten unter der Dusche und eine Viertelstunde am Klo. Da wird's morgens schon mal knapp. Der Wecker klingelt zwei Stunden, bevor das Auto kommt. Wenn Sie mit der Zeit nicht auskommen, schicken Sie Ihren Charakter lieber zeitiger ins Bett und wecken ihn dafür etwas früher manuell. Bedenken Sie: Wenn Sie



VIEL SPASS Da der Flipper mehrere Spieler zulässt, geht es schon bald hoch her. Alle Sims haben einen Mordsspaß und pflegen nebenher noch soziale Kontakte.



BRENZLIGE SITUATION Der Sessel steht zu nahe am Kamin und hat Feuer gefangen. Zum Glück hängt ein Rauchmelder an der Wand, der die Feuerwehr alarmiert.

Der Charakter

Ein paar Tipps, damit Sie sich später nicht über Ihre Spielfigur ärgern.

Hat das Aussehen meiner Spielfigur irgendwelche Auswirkungen auf das Spiel?
Nein! Wählen Sie ein Outfit, das Ihnen gefällt. Im Gegensatz zu echten Menschen legen die Sims in Ihrer Nachbarschaft keinen sonderlichen Wert auf Äußerlichkeiten.

Wie soll ich meine Charakterwerte wählen?

Ein Reiz des Spiels besteht darin, mit den Werten herumzuspielen. Einige Punkte sollten Sie jedoch beachten:

Ordentlich: Saubere Sims räumen auf und drücken nach dem Pinkeln die Spülung. Da aber das Zimmermädchen nicht sehr teuer ist, können Sie diesen Wert ruhig niedrig wählen.

Extrovertiert: Ein extrem aufgeschlossener Sim braucht viele Sozialkontakte und leidet stark unter Einsamkeit. Da das Sozialbedürfnis nicht leicht zu befriedigen ist, sollten Sie als Einsteiger hier einen niedrigen Wert wählen.

Aktiv: Je aktiver der Sim, desto höher ist das Bedürfnis nach Bewegung und Sport (z. B. Basketballspielen, Schwimmen etc.). Ein träger Sim genießt eher gemütliche Fernsehabende.

Verspielt: Hier sollten Sie einen hohen Wert wählen, da Ihr Sim dem Spiel mehr Spaß gewinnt. Ob nun Schach oder das gemeinsame Spielen mit dem Kind an der Puppenstube – es erhöht den Spaßwert.

Nett: Ein netter Mensch zu sein, hilft bei Sozialkontakten weiter. Wer will schon jemanden zum Freund haben, der andauernd Beleidigungen ausstößt oder gar einen Hang zur Brutalität hat?

glücklich zur Arbeit gehen, haben Sie mehr Erfolg im Beruf.

Freundschaften am ersten Tag

Nutzen Sie die ersten Tage in der Nachbarschaft dazu, möglichst viele Leute kennen zu lernen. Nur wenn Sie einmal begrüßt haben, können Sie später auch anrufen.

Ich bekomme einen Anruf von der Bank. Warum?

Gucken Sie in Ihren Briefkasten. Wie im echten Leben bekommen Sie hin und wieder Rechnungen, die beglichen werden müssen.

Wie lange wartet das Auto morgens?

Ihre Fahrgemeinschaft ist sehr geduldig. Das Auto (und der Schulbus) wartet eine geschlagene Stunde vor Ihrer Tür. Solange Sie noch rechtzeitig eintreffen, hat dies keine Konsequenzen für Sie.

Aufwertung der Nachbarschaft

Auch wenn Sie am Anfang sehr auf den eigenen Charakter fixiert sind, müssen bald mehr Menschen in die Sim-Straße ziehen. Die Evolution in der Nachbarschaft lässt sich am besten mit Phasen beschreiben.

Phase 1 – Spielbeginn

Am Anfang sollten Sie sich erst einmal alleine durchs Leben schlagen. Wenn Sie einige Male befördert wurden und Ihr tägliches Dasein kein Problem mehr darstellt, sollten Sie sich über erwachsenen Familienzuwachs Gedanken machen. Gehen Sie dann zu Phase 2 über.

Phase 2 – Ein Partner

Der beste Trick ist, Singles in die Nachbarschaft zu bringen. Da jede Familie, unabhängig von der Anzahl ihrer Mitglieder, mit 20.000 \$ startet, wäre es wahre Geldverschwendung, mehrgliedrige Familien zu erstellen. Bevor Sie jetzt potenzielle Freunde anwerben, sollten Sie zunächst einen Partner für sich selbst erschaffen. Mit diesem Charakter kaufen Sie dann ein preisgünstiges Grundstück (zum Beispiel Sim-Str. 9 für 3.500 \$) und bauen eine bescheidene Unterkunft, die lediglich das Nötigste zum Leben bietet. Wechseln Sie nun zurück zu Ihrem eigenen Charakter. Es wird nicht lange dauern, bis Sie den ersten Kontakt zu Ihrem Partner in spe haben. Bauen Sie die Freundschaft möglichst schnell aus und versuchen Sie zu heiraten. Machen Sie sich keine Gedanken, wenn Ihr Haus zu klein erscheint. Dieses Problem löst sich durch die hohe Mithilfe von alleine. Sobald Sie heiraten, fließt das Geld Ihres Partners in den Haushalt ein. Unplötzlich haben Sie richtig viel Geld.

Phase 3 – Mehr Nachbarn und Umzug

Direkt nach der Hochzeit haben Sie die Wahl: Bauen Sie Ihr vorhandenes Haus aus oder ziehen Sie gleich um. Sim-Straße 10 eignet sich besonders gut für einen neuen Sim (jedoch zu teuer), gleichzeitig räumen Sie ein preiswertes Haus für neue Singles. Jetzt können Sie nach dem gleichen Schema wie bei Ihrem Partner zwei neue Singles in die Nachbarschaft bringen. Spielen Sie einen der beiden und sorgen Sie dafür, dass sich die Neuzugänge kennen lernen und möglichst schnell heiraten beziehungsweise zusammenziehen. Der Vorteil: Die neu entstandene Familie ist vom Start weg recht wohlhabend (zwei mal 20.000 \$) und ein Single-Haus ist wieder frei.

Phase 4 – Wohlstand erreichen

Sobald neue Leute in der Nachbarschaft angesiedelt wurden, können Sie sich wieder um Ihren eigentlichen Charakter kümmern. Immer wenn Ihnen die Freunde ausleihen, können Sie, wie in Phase 3 beschrieben, neue Leute ins Spiel bringen. Um die begrenzte Anzahl von Häusern auszunutzen, sollten Sie möglichst bald eines der teuren Grundstücke erwerben, um Platz für andere zu machen. Bauen Sie nicht die preiswerten Grundstücke mit Prachtbauten zu.

Können mehrere Bedürfnisse auf einmal befriedigt werden?

Ja klar! Ein Abendessen mit Freunden an einem schönen Tisch mit bequemen Stühlen zum Beispiel erfüllt gleich vier Wünsche auf einmal (Sozial, Wohnung, Hunger und Komfort). Ähnlich verhält es sich mit einem Fernsehabend mit einem Kumpel oder einer geselligen Runde am Flipperautomaten.

Die Nachbarschaft

Wo ziehe ich am besten ein?

Wählen Sie das kleine Haus in Sim-Straße 6. Auch wenn das Grundstück in Sim-Straße 9 sehr preisgünstig ist, fahren Sie besser, wenn Sie ein fertiges Haus erwerben. Neu bauen ist immer teurer als vorhandene Objekte zu kaufen. Die Neulinge aus ihrem Heim zu werfen, ist am Anfang nicht sinnvoll, weil dann nur noch die von Spinnweben in der Nachbarschaft wohnen.

Die Anfangssituation

Wenn Sie das Spiel starten, sind fünf von zehn Grundstücken bebaut und davon nur zwei bewohnt. Wenn Sie nun einen neuen Charakter

ins Spiel führen, leben außer Ihnen nur fünf Menschen in der Nachbarschaft. Das reicht für den Anfang. Spielen Sie Ihren Charakter so lange, bis die Nachbarschaft nicht mehr ausreicht. Sind Sie hat, mit denen Sie sich anfreunden können.

Wie kriege ich Kinder?

Es gibt bei den Sims genau zwei Möglichkeiten, an Nachwuchs zu kommen. Entweder erhalten Sie einen Anruf vom Adoptionsservice oder Ihr Partner fragt, ob Sie ein Kind von ihm möchten. Egal durch welchen Weg Sie an den Nachwuchs kommen, es fällt eine Wiege mit dem Säugling von der Decke.

Was muss ich beim Kinderkriegen beachten?

Geben Sie sich keinen Illusionen hin. Kinderkriegen ist mit dem Anstrengendste, was eine Sim-Familie erleben kann. Der Säugling in der Wiege muss ständig bei Laune gehalten werden. Dabei schert sich das Neugeborene herzlich wenig darum, ob die Eltern gerade schlafen oder nicht. Wenn Sie sich nicht ausreichend um das Kind kümmern und es verwahrlosten lassen, wird von Sozialamt abgeholt und die ganze Mühe war umsonst.



MASSENAUFLAUF Wer im Job hoch hinaus will, braucht viele Freunde. Eine Grillparty für die ganze Nachbarschaft erhält die Freundschaften.



SPONTANHOCHZEIT Die Hochzeit wird kurzerhand im Wohnzimmer abgehalten. Wenn zwei Singles heiraten, lohnt sich das auch finanziell.

Bedürfnisse

Wir sagen Ihnen, wie Sie die Bedürfnisse Ihres Sims erfüllen können.

Hunger

Regelmäßige Nahrungsaufnahme hält Ihren Sim am Leben und ist absolut notwendig. Halten Sie sich von ungünstigen Lebensmitteln und Snacks fern – sie kosten unnötiges Geld und machen nicht sonderlich satt.

Komfort

Ein bequemer Stuhl, ein Sessel oder ein Sofa helfen diesem Wert auf die Skala. Besonders wichtig: Da Sie sowieso regelmäßig schlafen, sollte Ihr Bett einen möglichst hohen Komfortwert haben, so finden Sie diesen Wert sprichwörtlich im Schlaf auf.

Hygiene

Gegen den täglichen Dreck hilft nur regelmäßiges Waschen. Eine Dusche am Tag ist meist ausreichend. Besonders saubere Sims waschen sich nach jedem Gang zur Toilette auch gerne die Hände.

Harndrang

Jeder normale Mensch muss auch ein Sim in regelmäßigen Abständen auf die „Süße Örtchen“. Wenn Sie etwas Wohlstand erzielt haben, sollten Sie die High-End-Toiletten kaufen. Sie spült eigenständig und ist obendrein noch bequem.

Energie

Dieser Wert regeneriert sich beim Schlafen. Sollten Sie tagsüber zu müde werden, hilft ein Espresso kurzfristig. Zur Not reicht auch ein Nickerchen auf dem Sofa. Wichtig: Wenn Sie trotz Erschöpfung nicht schlafen gehen, kippt Ihr Sim irgendwann um und schläft. Dass eine Nacht auf dem kalten Rasen nicht sonderlich erholsam ist, dürfte klar sein.

Spaß

Fernsehen, Spielen, Tanzen, Musik hören und dergleichen erhöhen den Spaß. Wer nur arbeitet und schläft, wird über kurz oder lang depressiv.

Soziales Leben

Sozialkontakte sind extrem wichtig. Wenn Sie nicht alleine wohnen, lässt sich dieser Wert durch Gespräche und Aktivitäten mit Familienmitgliedern aufpumpen. Abgesehen davon, dass es Ihrem Sim besser geht, wenn er unter Menschen geht, sorgt es auch für einen stetig wachsenden Bekanntenkreis.

Wohnung

In einem engen, lichtarmen Raum fühlt sich niemand wohl. Sorgen Sie für Dekoration oder hochwertige Einrichtungsgegenstände. Im Freien sorgen Blumenbeete für das richtige Ambiente.

Kind und Beruf – geht das?

Auch wenn es nicht leicht wird, kann man das schaffen, die drei Sim-Tage, die das Kind zum Aufwachen braucht, ohne Jobverlust zu überstehen. Dafür müssen sich die beiden Partner bei der Kindesbetreuung abwechseln. So wird vermieden, dass Sie oder Ihr Partner an zwei aufeinanderfolgenden Tagen dem Dienst schwänzen. TIPP: Sie können die Wiege im Kauf-Modus wie jedes andere Möbelstück verschieben. Stellen Sie das Kind immer so auf, dass es in Ihrer Nähe ist. Nachts sollte es bei einem gemeinsamen Schlafzimmer direkt nebeneinander stehen. So vermeiden Sie, dass beide Sims aufwachen, wenn das Kind schreit. Vorsicht: Sie müssen den Sim, der sich um den kleinen Schreihals kümmern soll, manuell wecken.

Die Karriere

Was für einen Job soll ich mir suchen?

Zu Anfang haben Sie nicht viel Geld. Sie sollten also zunächst den ersten Job annehmen, um Ihren Unterhalt zu verdienen. Die unterschiedlichen Karrieren unterscheiden sich hauptsächlich in den Anforderungen an Ihre

Die Macht der Sternzeichen

Sternzeichen	Angezogen von	Abgestoßen von
Jungfrau	Wassermann/Schütze	Löwe/Stier
Waage	Jungfrau/Krebs	Fische/Skorpion
Skorpion	Fische/Löwe	Waage/Wassermann
Schütze	Fische/Steinbock	Waage/Skorpion
Löwe	Schütze/Krebs	Steinbock/Zwilling
Steinbock	Wassermann/Stier	Löwe/Zwilling
Wassermann	Steinbock/Schütze	Skorpion/Jungfrau
Fische	Skorpion/Zwilling	Löwe/Wider
Wider	Zwilling/Stier	Krebs/Waage
Stier	Wider/Waage	Jungfrau/Krebs
Zwilling	Fische/Jungfrau	Steinbock/Wider
Krebs	Stier/Skorpion	Zwilling/Wider

Kleine Trankkunde

Vorsicht! Wer am Chemiebaukasten seine logischen Fähigkeiten trainiert, muss sich beim Genuss der Tränke auf einige Überraschungen gefasst machen.

Blau: Ein „guter“ Trank – nach dem Verzehr fühlen Sie sich wie neu geboren.

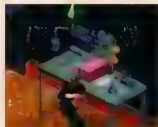
Grün: Zwei Möglichkeiten: Entweder geht's Ihnen druck oder ein böser Zwilling erscheint.

Rot: Uplötzlich verliebt sich jemand in Sie – Heirat nicht ausgeschlossen.

Orange: Sie werden unsichtbar.

Gelb: Ihre Persönlichkeit wandelt sich in das Gegenteil um.

Violett: Sie mutieren zu Frankensims Monster.



RAUMPLANUNG Die Karte von der Sim-Straße zu Spielbeginn. Ein Blick genügt, um die Preise der Häuser und Grundstücke herauszubekommen. Außerdem sehen Sie, wer bereits in der Nachbarschaft wohnt.

Qualifikation. Außerdem sollten Sie Ihre Persönlichkeit im Auge behalten. Ein fauler Sim eignet sich offensichtlich nicht besonders gut als Profi-Sportler. Anders herum wird ein äußerst aktiver Sim kein besonders erfolgreicher Politiker sein.

Worauf muss ich bei meinem Job besonders achten?

Erst einmal ist es wichtig, dass Sie mit einer gewissen Regelmäßigkeit Ihren Pflichten nachgehen. Wenn Sie zwei Tage hintereinander die Fahrgemeinschaft verpassen, werden Sie gefeuert. Das Sim-Arbeitsleben scheint ziemlich hart zu sein: keine Wochenenden und extrem kurze Kündigungsfristen. Aber: Was niemandem sonst steht, ist, dass die Chefs kein Problem damit haben, wenn Sie jeden zweiten Tag blaumachen. Noch nicht einmal Ihre Bewertung leidet, wenn Sie jeden zweiten Tag zu Hause bleiben. Wenn Sie also Zeit brauchen, um sich um Freunde oder sich selbst zu kümmern, nehmen Sie ruhig mal frei. Natürlich ist zu beachten, dass man kein Geld verdient, wenn man nicht zur Arbeit erscheint.

Wie beeinflussen ich meinen Erfolg im Beruf?

Hauptsache ist: Gehen Sie glücklich zur Arbeit. Je ausgeglichener Ihr Sim aus dem Haus geht, desto erfolgreicher ist er im Job. Wer die Nächte durchmacht und völlig übermüdet, ungeduldet und hungrig zur Arbeit erscheint, macht natürlich keinen guten Eindruck. In einem solchen Fall sollten Sie lieber einen Tag aussetzen und sich richtig erholen. Wenn Sie einen gefährlichen Beruf ausüben (z. B. Sportler oder Polizist), kann es durchaus vorkommen, dass Sie sich verletzen oder Ihnen ein anderes Unglück widerfährt. Sind Sie hingegen besonders glücklich und gut im Job, kann es sein, dass Sie durch besondere Leistungen auffallen. Dies wird mit Geld oder einer sprunghaftigen Verbesserung Ihrer Werte belohnt.

Was ist bei den Arbeitszeiten zu beachten?

Bei einer Beförderung kann es vorkommen, dass Ihre Arbeitszeit sich innerhalb eines Tages verschiebt. Das ist natürlich sehr ungerecht, da Sie schon wenige Stunden nach Arbeitsschluss

Hausbau leicht gemacht

In acht Schritten zeigen wir, wie Sie mit einem „frischen“ Sim (Startkapital \$ 20.000) eine völlig ausreichende Single-Wohnung bauen. Die Behausung soll keinen Architekturpreis gewinnen, sondern ihren Zweck erfüllen. Diese Art Haus sollten Sie für neue Sims bauen, die Sie dann später mit einem anderen Sim verknüpfen (siehe Kasten: „Aufwertung der Nachbarschaft“ auf Seite 148). Sobald das passiert ist, sollte das frische Pärchen umziehen, um einem neuen Single Platz zu machen.

schon wieder weg müssen. Spätestens nach dem ersten Tag in der neuen Arbeitszeit werden Sie wohl einmal blaumachen müssen, um Ihren Tagesrhythmus wieder in den Griff zu bekommen. Versuchen Sie, nachts Tätigkeiten so schnell wie möglich durch eine Beförderung abzuliegen. Die meisten Sims der Nachbarschaft werden tagsüber arbeiten und stehen dann nicht für soziale Kontakte zur Verfügung.

Kann ich meine Karriere wechseln?

Aber klar doch! Wenn Sie eine neue Herausforderung suchen, sollten Sie schleunigst die Stellenangebote im Computer und der Tagespresse lesen. Lassen Sie sich nicht davon abschrecken, dass Sie bei einer neuen Karriere wieder ganz unten anfangen müssen. Ihre zuvor erworbenen Fähigkeiten bleiben erhalten. Wenn Sie die Anforderungen an die nächsten Karrierestufen schon erfüllen, werden Sie auch sehr schnell befördert (manchmal sogar jeden Tag!).

Gibt es einen „besten“ Job?

Das lässt sich so pauschal schlecht sagen. Die Sportler-Karriere ist ziemlich gut, da Sie keine Nachschichten haben, überdurchschnittlich gut verdienen und mit wenig Fähigkeitspunkten auskommen. Wenn Sie sich weniger um Freunde kümmern wollen und das Geld nicht allzu wichtig für Sie ist, sollten Sie sich als Soldat versuchen. Auch auf dem Höhepunkt Ihrer Karriere benötigen Sie nur acht Familienfreunde. Als Spitzenpolitiker müssen Sie eine ganze Heerschar (17!) von Freunden bei der Stange halten.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Ich will ein Haus bauen. Kann ich so bauen, wie ich will?

Prinzipiell können Sie Ihrer Kreativität beim Hausbau freien Lauf lassen. Einige Grundregeln sollten Sie jedoch beachten.

Interiören macht es Sinn, Räume zu kombinieren?

Eigentlich können Sie Ihren Sim in eine Lagerhalle einziehen lassen, ganz ohne Räume. Auf die Dauer kommt es aber zu Komplikationen. Trennen Sie auf jeden Fall das Bad ab. Wer mag



1 DAS GRUNDSTÜCK Für 3.500 \$ haben wir das Grundstück Sim-Straße 9 gekauft.



2 PRAKTISCH Zunächst kaufen wir die nötigsten Einrichtungsgegenstände und ordnen sie an.

es schon, beim Verrichten intimer Geschäfte von Besuchern beobachtet zu werden? Außerdem wirken sich negative wie positive Aspekte auf den Wohnungs-Wert immer nur auf das jeweilige Zimmer aus. Wenn Sie also Wohn- und Küchenbereich kombinieren, sollte Ihr Sim schön ordentlich sein und Geschirr und Müll immer wegtragen. Hirsch jedoch in einer abgetrennten Küche das absolute Chaos, stört es den nebenan im Wohnzimmer sitzenden Sim überhaupt nicht.

Was bringen mir schräge Wände?

Auf den ersten Blick haben schräge Wände nur Nachteile. Man kann weder Fenster noch Türen einbauen und die Fläche an der Wand ist überhaupt nicht nutzbar. Aber: Sims schätzen außergewöhnliche Räume sehr und fühlen sich mit schrägen Wänden und Erkern wohler. Obendrein sieht es auch noch hübsch aus und macht die Nachbarschaft interessanter.

Welchen Einfluss haben Tapeten und Bodenbeläge?

Hochwertige Teppiche und Tapeten verschönern den Raum. Aber auch wenn Sie auf grüne Räume mit gelben Teppichbelägen, wird es Ihnen Ihr Schützling nicht übel nehmen. Der Einfluss auf das eigentliche Spiel ist gering. Richten Sie sich farblich so ein, wie es Ihnen am besten gefällt. Nur eines sollten Sie vermeiden: Untapetezte Wände sind sehr hässlich und reißen den Wohnungs-Wert nach unten.

Macht ein zweites Stockwerk Sinn?

Wenn Ihr Haus eine gewisse Größe erreicht hat, sollten Sie über ein Obergeschoss nachdenken. So bleiben die einzelnen Räume der Sims gut erreichbar. Sie sollten bei allen Baumaßnahmen beachtet sein, die Wege so kurz wie möglich zu halten. Lange Korridore und verschlungene Wege machen keinen Sinn. Schlafzimmer mit angeschlossenen Badezimmern eignen sich prima für den ersten Stock. Gäste haben dort eh nichts verloren und die Familienmitglieder haben dort dann ihr eigenes Reich. Die Treppe sollte entweder ins Wohnzimmer oder in die Küche münden.

FLORIAN WEIDHASE



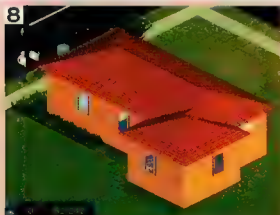
3 PASST! Jetzt sind die Böden dran. Achten Sie darauf, dass überall genügend Platz ist.



4 STEIN AUF STEIN Wenn Sie sicher sind, dass alle Möbel reinpassen, errichten Sie die Wände.



5 ES WERDE LICHT Preiswerte Türen und Fenster reichen für den Anfang. Alle Räume sind hell.



8 FERTIG! Für schlappe 17.758 \$ haben wir ein durchaus passables Heim auf die Beine gestellt.



7 EIGENTLICH FERTIG Jetzt fehlen nur noch Lampen und Dekoration – und die Single-Wohnung steht.



6 FARBE Preiswerte Tapeten innen und ein günstiger Anstrich von außen für die Optik.

Indiana Jones 6

Mythen und Legenden, alte Geschichten und Sagen – der peitschenschwingende Charmerbolzen Indiana Jones turnt wieder durch eine Welt für Archäologen. Immer auf der Suche nach sensationellen neuen Entdeckungen. Wir begleiten Sie auf Ihrem steinigen Pfad als Abenteurer bei der turbulenten Hatz nach dem Auge des Drachen.

Ceylon

Artefakte:

1. Artefakt von Ramba Vihara
2. Mahavatu-Maske
3. Port-Negombo-Relikt

Für den Anfang

Das Tutorial ist nicht schwer. Leisten Sie den Anweisungen Folge, diese geleiten Sie durch die ersten Abschnitte der Tempelanlage. Wichtige Gegenstände oder Orte, die Sie unter die Lupe nehmen sollten, werden fast immer mit einer kurzen Kamerafahrt begleitet. Einzig die wertvollen Artefakte sind nicht immer leicht zu entdecken. Gleich zu Beginn finden Sie das Artefakt von Ramba Vihara, es ist in der Grotte unter dem Wasserfall versteckt. Die Mahavatu-Maske baumelt über den zwei Jägern am Lagerfeuer. Zerstören Sie die große Box, die als Gegengewicht dient. Der ausgelöste Sturz legt das Artefakt frei. Zu guter Letzt holen Sie sich das Port-Negombo-Relikt aus dem Palast der vergessenen Könige. Dort, wo Sie sich an die Kletterpflanzen hängen müssen, drehen Sie sich um. Über die zwei Steine gelangen Sie zum Schatz.

Wie komme ich an die Ikone von Kouru Watu?

Das Sicherheitssystem zu überlisten, ist die erste echte Herausforderung nach dem leichten Einstieg. Warten Sie, bis der Wach-Alligator rechts hinter dem Tempel verschwindet, und schwimmen Sie in die entgegengesetzte Richtung. Locken Sie ihn durch das Tor, springen Sie über die kaputte Brücke und lassen Sie das Gitter herunter. Durch den Schalter an der Treppe senken Sie die Käfige, die Ihnen als Plattformen dienen. Der dritte Hebel gibt den Schatz frei, Sie plätschen jedoch beim Diebstahlversuch ins Wasser. Aus der Schatzkammer hauen Sie sich mit der Machete durch die Schlängelplanzen, die die seitlichen Röhren verstopfen.



HINTEREINGANG In das Prager Schloss kommen Sie nur über Umwege hinein. Springen Sie an das Rohr (1), hängen Sie sich an die Statue (2) und baumeln Sie an der Kette zum anderen Ufer. Der Eingang ist rechts (3).

Prag

Artefakte:

4. Medaillon von Libuse
5. Stochov-Fragment
6. Cistercian-Maske

Wie gelange ich in die Burg?

Der ersten Wache entwinden Sie die Pistole und stellen sich auf die Blumenkubel. Der Angreifer hat so keine Chance. Am Tor kraxeln Sie von der Säule durch die Lücke in der Brüstung. Folgen Sie dem Wehrgang. An der Außenmauer angekommen, lassen Sie sich per Kette aufs Plaster hinauf. Das Schloss ist abgeriegelt. Sie müssen sich durch den modrigen Keller einschleichen. Marschieren Sie die Treppe neben dem Brückenkopf runter. Vom Absatz springen Sie ans Rohr genau vis-a-vis und hangeln sich weiter zum anderen Ufer.

Im Gefängnis

Mithilfe der Peitsche überbrücken Sie die Kluft zwischen Ihnen und der Leiter. Den Klingen,

Rollen und Sägeblättern des Fallenparcours entgehen Sie durch Hüpfen und Abrollen im richtigen Moment. Die zwei Schalter entriegeln die rote Tür. Mit einer gewagten Sprung-Peitschenschlag-Kombination schwingen Sie über den tiefen Schlund. Drücken Sie sich gegen die Wand. Über den Vorsprung schieben Sie sich zum nächsten Gang. Auf dem Steg können Sie die Ketten steuern, um die verschiedenen Ecken des Raums zu erreichen. Hangeln Sie sich zuerst zur trockenen Wand. Der Schalter dort öffnet das schwere Eisengitter. Machen Sie die Strippen passend für die Tour zum Ausgang.

Wie komme ich ins Hauptgebäude?

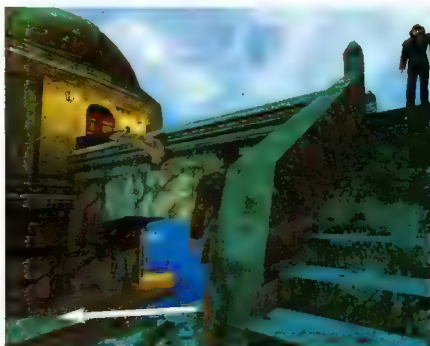
Gegen die gewaltige Übermacht vermag die gezeigte MP40 nicht wirklich viel auszurichten. Locken Sie die Burschen deshalb einzeln an und erledigen Sie die Kerle mit der Peitsche. Sind nur noch vereinzelt Wachposten da, holen Sie sich die Maschinenpistole und den Sprengstoff vom Laster. Damit verüben Sie ein Attentat auf den Deckel des Brunnens.



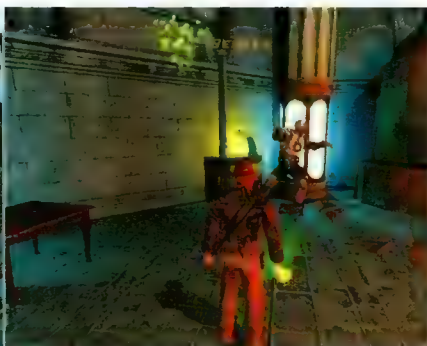
KLASSISCH „Benutze Machete mit Kiste“ ergibt Brennholz fürs Lagerfeuer und ein weiteres Schnurstück in der Sammlung des gewiefen Archäologen.



BEWACHT Das Sicherheitssystem legen Sie nach dem Prinzip „Klappe zu – Affe tot“ lahm. Sie schieben dem Treiben der zukünftigen Handtasche einen Riegel vor.



MUCKSMÄUSCHENSTILL Auch Indy kann mal leise Töne anschlagen. Huschen Sie hinter der Wache vorbei, die selbst die zirkuläre Nummer nicht juckt.



GLATZKOPF Der Frankensteinverschnitt ziert sich, das neue Haarwuchsmittel zu testen. Kein Wunder, die grüne Brühe scheint leichte Hautirritationen hervorzurufen.

Flinke Flitzer, die keine Lust auf das ewige Gekloppe haben, rauschen gleich los und erledigen nur den wehlosen Holzdeckel.

Wo geht's zur Bibliothek?

Im Speisesaal laufen Sie die Treppen hoch. Oben wickeln Sie Ihren Ochsenziemer um das Rohr und schwingen mit Anlauf unter dem Kronleuchter durch. Die Herren rund um den Tisch erledigen Sie komplett auf einen Schlag, indem Sie sich auf dem Mauervorsprung vorantasten und das Halteseil lösen. Versorgen Sie sich mit der übrig gebliebenen Ausrüstung. An der Kette drehen Sie sich nach rechts und springen zum Durchgang. Hinter der gelben Tür lauern vier übelgelaunte Militärs. Sie ersparen sich einen Haufen Arbeit, indem Sie sich ihnen kurz zeigen und danach durch die rote Tür verschwinden. Stellen Sie sich oben an die Leiter im Saal, die Angreifer folgen Ihnen, haben aber ohne Pistolen keine Chance. Auf dem Fensterbrett hinter dem Billardtisch liegt der Schlüssel zur Bibliothek. Er öffnet den Eingang unten am Treppenabsatz.

Was mache ich zwischen all den Büchern?

Neben dem Essstisch kommen Sie an erquickendes Wasser. Von der Galerie wandeln Sie über den Kamin Sims und schwingen sich auf die nächste Etage. Den Kronleuchter brauchen Sie nicht mal unbedingt. Sie können auch an den Regalen entlang auf die andere Seite gelangen. Ganz nach oben kommen Sie über eine Leiter, die genau in der Mitte zwischen dem Lesestoff steht. Reißen Sie am Wildschweinansänger, woraufhin das fehlende Buch freigegeben wird. Füllen Sie die Lücke zwischen den Büchern im dritten Stock, im Geheimraum nehmen Sie die Karte an sich. Laufen Sie zurück, das Empfangskomitee besteht aus zwei Bewaffneten in schwarzen Anzügen. Ehe Sie den Raum verlassen, holen Sie sich noch das Medallion von Libuse. Im dritten Stock verbirgt sich hinter dem roten Vorhang des zentralen Regals eine weitere Geheimtür.

Die Krone und das erste Rätsel

Kaum haben Sie das Schmuckstück ergattert, strömt Gas aus. Rollen Sie sich unter der sich vor Ihnen schließenden Tür durch. Der Hebel neben den zwei Sensesen Männern treibt den Gehörnten aus seinem wohligen warmen Feuerloch. Ihm drückt die Krone in die Hand. Er erlaubt Ihnen, das erste Tor mit dem Stier drauf zu öffnen. Stellen Sie die Uhr exakt wie auf dem bunten Bildchen ein (Sternzeichen Stier, die Sonne auf II, den Mond auf IV).

Wie komme ich an das zerbrochene Schwert?

Zertreten Sie die rechte Kiste, um ein Medikit zu erhalten. Im altbekannten Schlosshof können Sie sich weitere MP-Munition holen, wenn Sie am Brunnen vorbeifilzen und sich die Mauer hochziehen. Auf dem Geländer am Aussichtspunkt liegt eine MP40 mit passendem Magazin. Steigen Sie im Stall die Leitern hoch bis aufs Dach zum Wehgang, an dessen Ende Sie auf die Mauer und an der Leiter hochsteigen. Hechten Sie sich aus dem Fenster an die Eisenstriepe und werfen Sie sich durch das bunte Glas. Dahinter begrüßt Sie ein Mann in Schwarz. Laufen Sie durch den nächsten Turm zu den Oberleitern der Waffenkammer. Ein trockener Klaps mit der Pistole ebnet Ihnen den Weg nach unten – der verdatterten Wache fallen Sie direkt vor die Füße. Greifen Sie sich das Schwert und machen Sie, dass Sie rauskommen! Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, sich am Drahtseil auf dem Dach aus dem Staub zu machen.

Das zweite Uhren-Rätsel

Die Zeichnung auf der zweiten Tür ist fast genauso leicht zu interpretieren wie die der ersten. Wählen Sie als Sternzeichen Skorpion, die Sonne zeigt nach oben und der Mond nach rechts, konkret heißt das: Sie richten die Zeiger auf 12 und 3 Uhr.

Wo ist das versteckte Manifest?

Hinter dem Ausgang klettern Sie auf die Leiste und schieben sich bis zum Gemauer herum, bis Sie eine beleuchtete Tür im Turm gegenüber sehen. Dort liegt das Stochovbrückstück. Eilen Sie die Treppe hoch. Ganz links kommt Ihnen eine Wache aus der Tür entgegen. Mit der Flasche vom Tisch schenken Sie dem Typen auf dem Balkon ordentlich eine ein. Über die Kette hieven Sie sich nach oben. Den zwei Soldaten gehen Sie erst mal über die Leiter aus dem Weg und starten die Sache von der anderen Seite. Neben der Treppe peitschen Sie sich zum Turm gegenüber, die Patrouille bekommt von alledem nichts mit. Das fehlende Stück für die Mechanik liegt neben dem Teleskop. Befummeln Sie das Bild in der Vertiefung, bis Sie das Manifest in Händen halten. Dem abgebrachten Mob entgehen Sie per Leiter übers Dach, wo der nächste Drahtseilakt folgt.

Das dritte Uhren-Rätsel

Vollziehen Sie das Ritual wie gehabt. Öffnen Sie die Tür mit den zwei Ritzern, die identischen Blechmänner symbolisieren Zwillinge, die Schwerter zeigen die Stellung der Zeiger an.

Der Seelenkristall

Gleich im ersten Zimmer liegt ein Medikit auf dem Tisch. Schwingen Sie zum nächsten Balkon und plätten Sie die zwei Wachen. Der Sprung übers Dach ist zwar schwierig, aber zu schaffen. Drücken Sie sich an die Steinwand. Die Schurken auf dem Balkon erledigen Sie, indem Sie sich um die Ecke lehnen und schießen. Nach einer längeren Kletterpartie erreichen Sie den Glockenturm. Der Boden ist unter dem Gewicht der Glocke eingebrochen, wodurch Sie in den Genuss der Cistergiar-Maske kommen. Mit dem Fluggerät schweben Sie sanft bis zum bisher unerreichten Turm. Stibitzen Sie dem Schruppelpmann seinen Kristall und machen Sie auf dem Absatz kehrt. Über die zwei Regale turnen Sie auf den Mauersims, von dem aus Sie sich quer durch den Raum aus dem Fenster katapultieren.

Das letzte Uhren-Rätsel

Das bunte Bildchen lässt keine Missverständnisse zu. Stellen Sie beide Zeiger auf X und wählen Sie die Waage als Sternzeichen – schon stehen Ihnen Tür und Tor offen.

Wie besiege ich den Übermenschen?

Das Monster bekämpfen Sie mit der grünen Chemikalie, die frisch gezapft aus den Säurespendern kommt. Nachdem Sie den Brocken damit vier- bis fünfmal beharkt haben, zerstört er die dafür nötige Apparatur. Versöhnen Sie ihm für diesen Frevel mit dem abgebrochenen Metallrohr den Hintern und nutzen Sie eventuell noch umherstehende Säure. Für Ihre Mühen erhalten Sie das zweite Fragment des Traumpiegels.

Istanbul

Artefakte:

7. Piri-Reib-Manuskript
8. Ottoman-Siegel
9. Delian-Proklamation

Wo finde ich meine Ausrüstung?

Sie erhalten zum Glück unerwartete Hilfe von Ihrer aufreizenden asiatischen Kollegin. Schlagen Sie sich nicht mit den zwei Wächern rum. Stürmen Sie nach draußen und die Treppe hinunter. Dort nehmen Sie dem Kerl das Messer ab und stutzen die drei ein wenig zurecht. Das Gitter öffnet sich wie von Geisterhand, sobald Ihre Feinde mit ihren nicht mehr vorhandenen Zähnen ins ebenfalls nicht vorhandene Gras gebissen haben. Dahinter warten schon ein Silbschwingen und Granaten auf Sie. Mit Letzteren erledigen Sie

die zwei Wachen auf den Mauern. Holen Sie sich die MP40 vom Tisch und ziehen Sie sich an der Seite auf die Mauer hoch. Die Treppe führt Sie zu Ihrer heiß geliebten Ausrüstung. Die Strolche lassen Sie per Granaten oder mithilfe der rumgammelnden Fässer hochgehen.

Der Eingang zur Moschee

An der Lampe kommen Sie in den nächsten Hof und landen direkt neben einem Medizinpäckchen. Springen Sie nicht gleich über die Mauer, sondern halten Sie sich am Rand fest und klettern Sie zurück. Es erscheinen zwei Turbanträger, die Sie aus dieser Position gefahrlos beseitigen. Links finden Sie Granaten, mit denen Sie den MG-Schützen aufmischen. Bedienen Sie nun Ihrerseits das Ding, links müssen dafür drei Gegner herhalten. Beim Kampf an der Seite Ihrer Gefährten hilft Ihnen diese nicht wirklich, sie lenkt lediglich die Männer ab. Die eigentliche Arbeit erledigen Sie. Über das Baugerüst im offenen Raum klettern Sie nach draußen und tasten sich an der Kuppel entlang zur nächsten Ecke. Beim eingerüsteten Nachbargebäude haben Sie leichtes Spiel. Am Ende des Drahtseils werden Sie von zwei Wachen angegriffen. Flüchten Sie auf das nächste Gerüst – oben auf der Moschee finden Sie den gesuchten Eingang. Links von der Tür latschen Sie um das weiter unten befindliche Dach, was Sie hinüber zum Piri-Reib-Manuskript führt.

In der Moschee

Schlagen Sie sich nach unten durch. Die zwei Gestalten an der Brüstung peilen Sie genau an und drücken ab. Tasten Sie sich an der roten Wand entlang. Neben an der roten Wand stehen schon zwei Soldaten und ein Turbanträger, denen Sie Mores lehren. Beim Schutthaufen stellen sich Ihnen zwei finstere Gesellen in den Weg. Lassen Sie sie eiskalt stehen, flitzen Sie weiter und bemühen Sie am Abgrund Ihren Riemens. Nach zwei weiteren Tarzaneinlagen landen Sie auf dem Geröll am Wasser. Der Riss in der Wand deutet es schon an: Hier müssen Sie durch. Zu Ihrer Rechten findet gerade die monatliche Versammlung der anonymen Bindenträger statt. Dort bekommen Sie das richtige Explosivmaterial, um Ihren Durchbruch zu schaffen.

Das Ottoman-Siegel

Kaum ist der Rauch verzogen, rollen Sie sich durch das Loch vor Ihnen. Im hintersten Eck ergattern Sie das Ottoman-Siegel. Klettern Sie auf das Gerüst und setzen Sie Ihren Weg zum Durchgang in der Mauer fort. Dort steigen Sie links auf den Sockel und krallen sich an

den Mauervorsprung, dann rüber zum Brett und weiter durch den Gang mit den grauen Kacheln. Im großen Raum wickeln Sie die Peitsche um eine der Lampen, sonst zehrt der Aufprall an Ihrer Gesundheit. Peppen Sie die langweilige Gesellschaft im Fahrstuhl ein wenig auf und spendieren Sie ihnen etwas zum Spielen – bei virtuellen Granaten herrscht immer Bombenbestimmung. Ein Stockwerk weiter oben benennen Sie den Kran, mit dem Sie den Gipskopf abschleppen. Nach der Zwischensequenz und dem Handgemenge schlappen Sie über den Kran ausleger, von wo Sie sich auf den Kunstkopf hechten.

Wo liegt die Karte der versunkenen Stadt?

Paddeln Sie zum nächstgelegenen Steg gegenüber des Krans, wo Sie die Sauerstoffflasche und das Medkit aus der Kiste holen. Lassen Sie sich dahinter ins Wasser plumpsen und bestaunen Sie die mannigfaltige Tierwelt der Meere. Ein Hai schließt Sie sogleich in sein Herz und zwischen seine Zähne. Wenn Ihnen die possierlichen Tieren zu aufdringlich werden, verarbeiten Sie die Gränteviecher mit der Machete zu Fischstäbchen. Tauchen Sie durch den Torbogen nach links, bei den Säulen steigen Sie wieder aus dem Wasser. Im Innern der Fischerhütte liegt die gesuchte Karte. Verlassen Sie den Bau durch den Zweitausgang. Zertrümmern Sie die Kisten und kugeln Sie sich durch die Bruchstelle zu einem Brunnen.

Der Eingang zum Palast von Bellsarius

Köpfen Sie vom Steg ins Wasser und holen Sie sich beide Sprengsätze. Zwischen den Säulen gammeln Pfeile rum. Beim Skelett daneben rostet eine Machete vor sich hin. Paddeln Sie zurück ins andere Wasserbecken. Am Eingang steht eine angeknackste Säule, die Sie umkippen und darauf hochlaufen. Springen Sie auf die Säulen am Eingang. Von dort kommen Sie an den Ösen weiter. Schließlich landen Sie auf der Kiste am Seilzug, den Sie kurzerhand kappen und die Delian-Proklamation einsacken. Setzen Sie sich ans Steuer des Krans und zerbröseln Sie die Mauer mit der überdimensionalen Omme. Laufen Sie unter dem Kran durch, hopen Sie in den eben freigelegten Raum und nehmen Sie die Treppe nach oben. Dort hängen Sie sich ans Rohr unter dem Bogen. Rechts setzen Sie über die Stufen hinweg und verschwinden durchs grüne Tor.

Die Weinmünze

Tauchen Sie quer durch die Höhle, bis Sie auf der anderen Seite der Trümmer eine

seichte Stelle finden. An dem Fischkopf kommen Sie weiter. Gehen Sie mit dem Rücken zur Wand um die Ecke und lassen Sie sich auf den Boden fallen. In großen Bögen kommen Sie schließlich zu der Mauer, direkt neben dem Punkt, wo Sie Ihren Landgang begonnen hatten. Einen Sprung und zwei Gegenspieler später sacken Sie die Weinmünze ein.

Die Seepferdchenscheibe

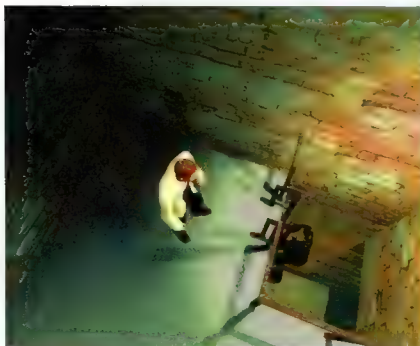
Schwimmen Sie – vom Einstiegspunkt aus gesehen – links weiter. Unter Wasser kommen Sie durch den beleuchteten Bogen auf eine Treppe. Ihr Weg führt Sie an einem weiteren Schuppenkopf vorbei in eine andere Höhle. Schwimmen Sie auf die andere Seite der Ruinen. Bei der rissigen Mauer ziehen Sie sich an Land. Ihr nächstes Ziel ist das Lagerfeuer. Die beiden Schurken lassen Sie raufkriechen und schubsen Sie dann ganz gemächlich wieder runter. Nehmen Sie sich zwei Dynamitstangen. Um die Ecke sprengen Sie die Wand und holen den letzten Knallkörper. Jetzt kehren Sie zurück zur versunkenen, brüchigen Wand, die Sie zerkleinern.

Die Dreizack-Münze

Suchen Sie sich den Weg zur umgekippten Säule und brechen Sie durch. Auf dem idyllisch beleuchteten Sockel prangt das Dreizackding. Am Feuer vorbei nehmen Sie den Gang, an dessen Ende Sie das Seil ergreifen. Die unwirschen Typen auf dem Wehrgang werfen Ihnen Granaten vor die Füße. Erledigen Sie die Eumel deshalb von der Ferne. Drehen Sie eine Runde auf der Galerie und hupfen Sie in den nächsten Abschnitt. Vor dem Templeingang legen Sie einen kurzen Tauchgang ein. Auf dem Grund liegt die vierte und letzte Scheibe. Setzen Sie die Münzen in die jeweiligen Öffnungen der Säulen ein und betätigen Sie die beiden Ventile.

Wie stürze ich Neptun?

Planzen Sie durch Neptuns Beine zu den beiden Tauchern und holen Sie sich die Kracher, von denen Sie spontan einen an den königlichen Fuß heften. Legen Sie in Richtung Eingang an Tiefe zu. Links kommen Sie über eine Treppe in einen Raum, in dem Sie die Wasserzufuhr unterbinden können. Die Angreifer erledigen Sie humorlos mit der Maschinenpistole. Jetzt können Sie sich am Startpunkt an den Leuchtkopf hängen. Sprinten Sie kurz und machen Sie dann einen Satz auf festen Boden. Unter Ihnen bröckelt das Gemauer weg. Missbrauchen Sie Neptuns Dreizack, um



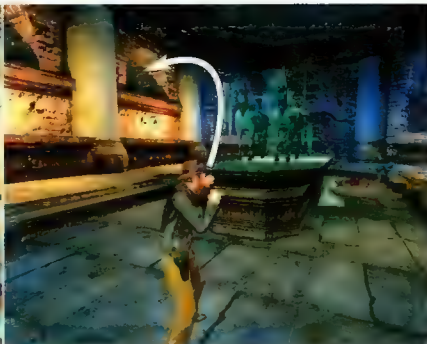
BESCHRÄNKT Nutzen Sie die Schwächen Ihrer Gegner aus, wo immer es geht. Was meint der Kerl wohl, was Sie mit ihm machen, sobald er oben ankommt?



ANLEITUNG GEFAHRT? Die Turnübung in Kurzform: Säule sprengen, balancieren, springen, zweimal schwingen, hüpfen, hangeln, Seil kappen und sich freuen.



ZIELGENAU Indiana Jones ist ein lausiger Schütze und sammelt gern daneben. Sind Sie noch unentdeckt, legen Sie lieber selbst Hand an – ein Schuss genügt.



HASENFUSS Ihre reizende Partnerin lassen Sie kurz mit der Drachengarde alleine. Währenddessen kassieren Sie die Zeche, die hinter einem der Bögen verborgen ist.

daran Ihre Bullenpeitsche festzuwickeln, und legen Sie die Bombe. Was dem Meeresherrscher noch fehlt, ist eine kleine Denkanstoß, bevor er seinen Posten räumt. Klettern Sie auf die freie Säule, steigen Sie am Rand hoch und vergreifen Sie sich am Pflanzenbewuchs. Von hinten schwingen Sie sich gegen Neptuns Birne und verschwinden in der Tiefe.

Der Krake

Gleich links bekommen Sie einen Spezialpennetrierer, mit dem Sie die Augen des Kraken unter Beschuss nehmen. Sobald er sich zurückzieht, bringen Sie die Knallkörper an den Säulen an – zwei sollten Sie schaffen. Holen Sie sich sofort das verbliebene Dynamit. Halten Sie Abstand zu dem See-Götter. Die gelben Quallen versuchen, Indy ins Maul des Kraken zu zerren. Nach dem Einsturz der Bauten zieht sich das Tentakelvieh zurück und Sie holen sich Ihre Trophäe.

Hongkong

Artefakte:

10. Tai-Tsu-Maske
11. Longshian-Artefakt
12. Unbekanntes Objekt

Wie rette ich Mei Ying?

Sie bekommen es in diesem Etablissement mit einer ganzen Zugladung Chinesen zu tun, die Sie mit ihrer spärlichen Ausstattung nicht effektiv bekämpfen können. Bringen Sie den Schurken lieber die geschmackvolle Inneneinrichtung nahe – will heißen: Sie vermobeln die Kämpfer mit Tischbeinen, Stühlen und den Glasflaschen. Zudem gibt es an fast jeder Ecke Nachschub oder Fluchtmöglichkeiten, was die zahlenmäßige Unterlegenheit ziemlich ausgleicht. Nach diversen Scharmutzeln kommen Sie in die Balkonanlage des Theaters. In der zweiten Loge steht neben einem Hampelninja ein Tisch mit der Tai-Tsu-Maske. Zum Glück können Sie sich nach dem Kampf frisch machen und die Nase pudern. Die Garderobe im Keller birgt die Longshian-Statuette. Durch die Doppeltür verlassen Sie das Haus.

Wie schüttele ich die Verfolger ab?

Die Aktionsenige ist nicht schwer. Laden Sie nur immer in den kurzen Pausen zwischen den Angriffswellen nach. Am Ende des ersten Teils wird Indy von drei Motorrädern hintereinander attackiert. Links taucht eine Box auf, die Sie für das unbekannte Artefakt zerschleßen müssen.

Die Lagune von Peng Lai

Artefakte:

13. Sandai-Teller
14. Sima-Qian-Shiji-Rolle
15. Tafel von Longjian

Eindringen in die Basis

Vor Ihnen gammelt eine Machete vor sich hin, auf dem Steg mit der grünen Apparatur bekommen Sie Pfeile und eine Sauerstoffflasche. Eriedigen Sie den Taucher neben dem U-Boot-Wrack und die Haie mit dem Buschmesser. Aus den Wrackteilen bergen Sie den Sprengstoff, mit dem Sie die Wand einreißen. Von dem trockenen Fleckchen in der Felsenacke hängeln Sie sich an der Liane hoch. Dem Stößtrupp hauen Sie aus der Entfernung die Hücke voll. Vom Überhang springen Sie übers Wasser und lassen die Peitsche zweimal knallen.

Wie komme ich an den Kran?

In der dunklen Ecke vor Ihnen liegt ein Dynamitpack. Sprengen Sie die Mauer, dahinter holen Sie sich den Raketenwerfer und den Sandai-Teller. Nehmen Sie das MG-Nest am Fenster in Beschlag. Löchern Sie den Kommandanten vor Ihnen, er schneißt Ihnen sonst eine Granate vor die Füße. Die anderen Soldaten zu erledigen ist simpel. Zur Not können Sie sogar die Lampen hochjagen. Lediglich die Leute links oben sollten Sie nicht aus den Augen lassen. Sobald das **Indiana Jones**-Jingle erklingt, können Sie sich gefahrlos in den Innenhof trauen. Die Wachen am Kran begrüßen Sie jeweils mit dem guten, alten Panzerschreck. Die dritte Rakete schicken Sie übers Wasser. Vom Dach rutschen Sie am Drahtseil entlang. In der Hütte am Kai haust ein weiterer Wachposten. Ziehen Sie die Schwimmrinne am Kran hoch und platzieren Sie sie oben vor dem Haus, so dass Sie hinüberspringen können.

Wie komme ich in die äußere Basis?

Lassen Sie sich nicht erwischen, die Soldaten schlagen sonst Alarm. Sehr unangenehmer Nebeneffekt sind dabei die plötzlich auftauchenden Männer mit den Flammenwerfern. Ihr Ziel ist es erst mal, unbemerkt in das Büro vor Ihnen zu gelangen – dort lagert ein Soldat am Fenster. Ziehen Sie ihn mit der Peitsche vom Alarmhebel weg und schicken Sie ihn auf die Brotter. Haben Sie erst mal den Schatz, können Sie bei einem Alarm einfach Fersengeld geben. Laufen Sie die Treppe runter aus dem Büro, durch die Tür in Richtung Boot. Hüpfen Sie übers Geländer und ver-

schwinden Sie zum nächsten Kapitel der Geschichte.

Der Weg zur U-Boot-Werft

Betreten Sie das Gebäude. An der Treppe warten Sie ab und beobachten die Patrouille. Entweder Sie schalten sie leise aus oder Sie passen den richtigen Moment ab und laufen schnurstracks die Treppe hoch durch die Doppeltür. Machen Sie zu viel Radau, kommen zwei unfreundliche Glatzköpfe aus dem Büro. Sollten Sie diesen schwierigen Kampf überleben, holen Sie sich von dort die MP40. Um die Ecke lauert schon der nächste Eierkopf auf Sie. Passen Sie ihn an der Ecke ab und bringen Sie ihn um selbige. Die nette Zuckereingelasse an der frischen Luft ist nur eine Lockerungsübung. Nachdem Sie die ersten zwei Gestalten erledigt haben, ziehen Sie den Alarmhebel und schalten die Sirenen ab. Die heranstürmenden Truppen versuchen jetzt voranzugehen, Alarm zu geben, was sie zu leichten Opfern macht. Jetzt heißt's rauf aufs Dach und durch die offene Luke zum Hebel!

Wie komme ich an eine Verkleidung?

Lassen Sie den Alk, das Magazin und die Medizin mitgehen. Der Wache stellen Sie nach und ziehen ihr die Flasche über. Fummeln Sie an dem Blinkendes zum, worauf wieder so ein Typ mit modischer Kurzhaarfrisur aufkreuzt. Gehen Sie die Stufen runter. Am Becken bekommen Sie Medizin. Laufen Sie zur anderen Seite hoch. Am Kran geht's auf die gegenüberliegende Seite – lassen Sie sich aber nicht erwischen. Fangen Sie den Strohball, der dort auf und ab geht. Im Zimmer rechts klauen Sie die Sicherheitspapiere. Eine Uniform hängt in einem Spind im Gang. Gehen Sie aufs U-Boot. In einer Nische mit Kisten finden Sie die Tafel von Longjian. So ausgerüstet, lassen die Wachen Sie passieren.

Peng-Lai-Berge

Artefakte:

16. Zhao-Mo-Rhyton-Statuette
17. Gui-Jian-Rolle
18. Changan-Stein

Wie gelange ich in den Luftschatz?

Dank der Uniform bleiben Sie bei ihren Handlungen vorerst völlig unbemerkt. Der Brummi hat eine Kiste mit Gesundheitsnachschub geladen. Gehen Sie ins Büro. Der Hebel an der Wand löst keinen Alarm aus, sondern öffnet die mittlere Garage. Im Raum darüber schalten Sie den Ventilator ab und bringen den Kran in Position. Machen Sie einen Abstecher durch das offene Lüftungsgitter zur Garage, in der Sie

noch nicht waren. Dort bekommen Sie die Zhao-Mo-Rhyton-Statuette. Rollen Sie sich unter den Rotoren durch. Biegen Sie vor dem rot beleuchteten Schacht rechts ab, wo Sie das Verzeichnis des Toten einstecken, und setzen Sie die Erkundungstour fort. Versuchen Sie, zügig geradeaus am Dampf vorbeizukommen.

Wie bekomme ich die Gondel zum Laufen?

Öffnen Sie den Zugang mit der Maschinenglocke im Anschlag. Rotzen Sie die beiden Hampfmänner weg, die diese Alarm auslösen. Leider hat jemand der Seilbahn den Saft abgedreht. Sie müssen also quer durch die Anlage und das rückgängig machen. Ganz außen rechts steht neben dem Bauwerk, auf dem Sie stehen, die Gui-Jian-Rolle. Am Geländer deaktivieren Sie den Ventilator, so dass Sie über die Kette gelangen. Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als wieder einmal im Lüftungssystem rumzukrabbeln. Den Pixelheini überlassen Sie von hinten, geben ihm einen freundlichen Klaps auf den Po und schwingen sich zur anderen Seite. Im Kontrollraum fahren Sie die Generatoren hoch und rennen in den Keller, wo Sie mit offenen Armen empfangen werden.

Wie komme ich unbeschadet zurück?

Versorgen Sie sich mit den Vorräten. Dann suchen Sie sich einen Weg durch die Lichtbögen. Schießen Sie alles über den Haufen, was sich bewegt. Für freie Bahn auf dem letzten Stück sorgt der Schalter in der Mitte zwischen den Trüffeln. Schlagen Sie sich bis zur Seilbahn durch, lösen Sie die Bremse und geben Sie Gas.

Auf dem Gondeldeck

Das schwerste an diesem Abschnitt ist es, auf die andere Kabine zu springen. Spätestens wenn Sie die Funken sprühende Stelle des Drahtseils erreichen, stürzt Ihr Gefährt ab. Scheuchen Sie die Soldaten vom Dach und besetzen Sie das MG. Die Jäger greifen immer in Zweiergruppen an. Wird gefährlich sind sie aber nicht.

Wie gelange ich von der Seilbahn?

Um Sie herum patrouillieren zwei Männer, die Sie möglichst schnell beseitigen müssen, bevor sie den Alarmknopf drücken. In der Gegend liegt ein Haufen Extras. Über den roten Container gelangen Sie an einen Teil der Sachen. Das Tor dürfen Sie nur nach oben fahren, wenn jeder Widerstand ausgedient wurde. Bei der Blechhütte klettern Sie über die Kisten auf das große Ding und steigen übers Dach ein. Den Typ im Inneren beseitigen Sie, ehe er zu seinen Kameraden flüchten kann. Auf den Luftgittern steht gleich rechts der Changan-Stein.

Wie setze ich die Bahn in Gang?

Mit der blonden Elite ist nicht zu spaßen. Indy hat beim Faustkampf schlechte Karten. Mähen Sie die Kerle nieder und stiefeln Sie nach draußen. Mit dem MG-Nest holen Sie alle Flugzeuge runter. Wegen des plötzlich auftretenden Besucherandrangs richten Sie anschließend den Lauf auf die Türen und erledigen die Verstärkung. Nach links peitschen Sie sich über den Abgrund. Das Flammenmännchen stoppen Sie mit dem MG. Nach dem harten Gefecht in der Haupthalle lassen Sie die Seilbahn kommen. Die Vorrichtung dafür ist mitten im Raum.

Das Schloss des schwarzen Drachen

Artefakte:

- 19. Maske von Cambaluc
- 20. Qi Marble Stela
- 21. Yuan-Xiang-Statuette

Wie komme ich in das Schloss?

Steigen Sie über die Dächer rechts auf die grüne Plattform. Sie ersparen sich etliche Mühe, wenn Sie mit gezuckter Peitsche an der Mauer entlangsprüngen, zum Balken tief unter Ihnen. Im Raum mit den losen Steinen erwarten Sie zwei Wächter. Sind diese endgültig am Boden, gehen Sie zurück zum Durchbruch und klettern am Grünzeug nach oben. Die Doppeltür führt zur Maske von Cambaluc. Im eben besuchten Zimmer mit dem Bagerüst schaffen Sie sich freie Bahn durch die Wand. Sobald die Feinde vor dem Schlosseingang platt sind, wählen Sie von den drei Türen die linke. Dahinter können Sie sich stärken und bekommen bessere Ausrüstung. Die Armbrust eignet sich hervorragend als Schlaginstrument, mit dem Sie die Wachen über die Brustung fliegen lassen. Drei Ebenen unter Ihnen öffnen Sie die Schleuse. Ganz unten stellen Sie das Wasser ab und schleichen durch den Kanal.

Im Schlosshof

Hier tummeln sich einige Chinesen, die – sobald der Gong ertönt – schnell immer zahlreicher werden. Halten Sie also unbedingt die Wachen davon ab, Alarm zu schlagen. In den beiden äußeren Zimmern gibt's Wasser, Dynamit und anderen nützlichen Krimskrams. Vor dem großen Gong liegt unter Glas der Qi Marble Stela. Haben Sie die Sachen beisammen, machen Sie sich über die Aufbauten aus dem Staub. Die wild gewordenen Pfeilschleifer auf der Planke dressieren Sie mit einem Peitschenknall. Um die Ecke sprengen Sie die schon brockelnde Wand

Wie komme ich ins Zimmer zu Mei Ying?

Bevor Sie loslegen, schauen Sie neben sich nach, ob Sie etwas Nützliches entdecken. Geben Sie Acht bei den beiden Stangen mit anschließendem Seil. Die zweite erreichen Sie nur, wenn Sie nicht zu schnell nach vorne schwingen, sonst rauschen Sie einfach daran vorbei. Über dem Fahrstuhl ist eine Zwischendecke, wo Sie eine Feldflasche und die Yuan-Xiang-Statuette abräumen

Wie besiege ich die Wächterinnen?

Die Weiber machen Sie einfach im Nahkampf platt. Die Schwerter sind nicht so Indys Ding. Mit einem Starketrunk und den nackten Fäusten zwingen Sie die holde Weiblichkeit schnell in die Knie.

Der Kong-Tien-Tempel

Artefakte:

- 22. Yuyoa Pan
- 23. Liaonong Mianjin
- 24. Henan-Bei-Tafel

Wie überlebe ich die Rutschpartie?

Tanken Sie vorher beim Brunnen Energie. Am Ende der dritten Rampe sehen Sie einen verbarrikadierten Durchgang. An der Lampe geht's mit Schwung durch die Bretter, die ein wunderbares Kleindobern bergen: das Yuyoa Pan. Sammeln Sie den Speer auf, mehr als ein paar Schläge halten die Gräber nicht aus. Schauen Sie in die offenen Gräber und holen Sie sich, was Sie brauchen

Wie komme ich zum I-Ching-Puzzle?

Schlagen Sie den Kloppl auf dem Boden gegen den Gong, so werden Sie direkt zum Zentrum mit dem Pa Cheng umgeleitet. Die umliegenden Grabstätten geben nicht viel her, nur im zweiten Raum voll Zombies verstaubt das Liaonong Mianjin. Halten Sie die blaue Fackel immer in der Hand – die Untoten lassen sich damit fachgerecht zerlegen. Zudem entdecken Sie so wichtige Geheimzeichen und Fallen, wie bei dem sich drehenden Steinen. Treten Sie nur auf die blauen Markierungen. Stehen Sie vor zwei roten, laufen Sie zurück. Brennen die letzten beiden Lampen, zerstört sich der rote Laufsteig in viele kleine Teile. Gehen Sie langsam vor, die Plattformen ändern bei jedem zweiten Durchgang ihre Geschwindigkeit.

Wie löse ich das I-Ching-Rätsel?

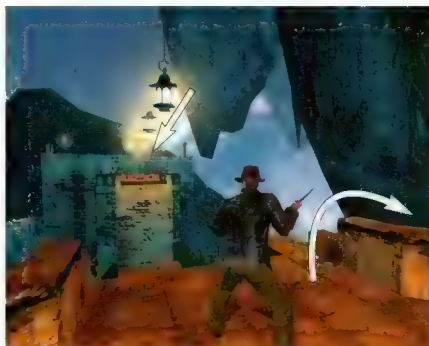
Die Lösung steht auf dem Boden um den Ringblock. Ordnen Sie die einzelnen Ringe nach der abgebildeten Reihenfolge, so erhalten Sie den Pa Cheng, mit dem Sie die Geister aussortieren. Im



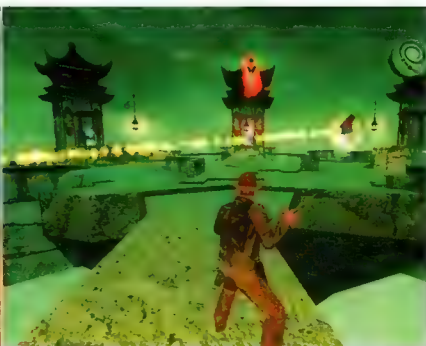
TIFFUEJER Springen Sie an der Wand entlang in die Tiefe zum Balken. So kommen Sie schneller voran, als würden Sie durch die Vordertür reinspazieren.



HARTER KAMPF Das Mädel ist richtig sauer, weil Indy zu spät zum Rendezvous erschienen ist. Kaum ist die Säule weg, peffern Sie Ihr den Pa Cheng um die Ohren.



GEMEIN Der Geheimweg über die Lampen ist so offensichtlich, dass Sie an dem goldenen Teller hinter der Brüstung freudig erregt vorbeileiten.



MÄCHTIG In den Schreinen liegt die mystische Energie der vier Elemente, mithilfe derer Sie dem selbst ernennt Gott die Leviten lesen.

Wie besiege ich die Dämonin?

Verschanzen Sie sich hinter einer der Säulen. Die Geister und Energiekugeln wehren Sie mit Verteidigungsfunktion des Pa Cheng ab. Nachdem das Frauenzimmer den Strahl auf die Säule abgefeuert hat, ist sie verwundbar. Feuern Sie den Wurfstern ab; wenn das Federvieh sich an den Kugeln heilt, zerstören Sie diese.

Die Kaisergruft

- Artefakte:**
25. Shang-Statuette
26. Qin-Gesetzbuch
27. Jade-Luibo-Tafel

Wie komme an den Fallen vorbei?

Die Fallgrube ist simpel: Die roten Spitzen zeigen an, welcher Block ausgefahren wird. Klettern Sie Stufe für Stufe nach oben oder rollen Sie sich unter den Blöcken durch, bis Sie wieder oben angekommen sind. Die erste goldene Tür ist offen. Beobachten Sie, wann die Flammen auftauchen, und legen Sie los. Der zweite Test führt Sie an Blitzkugeln vorbei. Lenken Sie die Dinger mit den Schädeln ab. Sie haben dann etwas Zeit, sich unbeschadet zu bewegen, ehe die Fallen wieder geladen sind. Wo der Gang abbricht, lassen Sie sich nach unten auf den Vorsprung fallen und sammeln die Shang-Statuette ab. Zwischen den nächsten Blitzern ist links der Türoffner.

Die unsichtbaren Fallen

Gegen die Kampfkünstler lassen Sie die Fäuste sprechen. Beim Untoten wirkt wie immer Pa Cheng Wunder. Das Auge des Drachen lässt die Fallen in glühendem Glanz erstrahlen. Kugeln Sie sich durch die Öffnung. Die Pfähle überwinden Sie am Rand, wenn die schmalen Reihen außen stehen. An der Wandkombination laufen Sie gegen die hintere Wand. Sobald diese sich öffnet, schlüpfen Sie durch. Die Plattformen können Sie stupide eine nach der anderen abarbeiten. Oder Sie machen es auf die harte Tour: Springen Sie blind nach rechts, dort ragt ein Stab aus dem Mauerwerk. Solange Mei Ying die Drachenkämpfer beim Streifenwagen beschäftigt, hängen Sie über den rechten Mauervorsprung zur Nische mit dem Qin-Gesetzbuch.

Nach dem Sturz

Die zwei Steinritter mögen den Wurfstern nicht. Zwar wehren sie jeden Fernangriff erfolg-

reich mit den Klingen ab. Im Nahkampf sehen die Granitbrüder aber kein Land. Ist die Doppelte erst mal auf, ziehen Sie den Spiegel und schauen Sie sich dort nach den Goldenen Leitern um, die Sie zur Jade-Luibo-Tafel führen

Wie komme ich an die Geisterglocken?

Erleuchten Sie den Weg zu den jeweiligen Glockenspielen mit dem Auge des Drachen. Sie müssen einfach die Melodie richtig nachspielen, um weiterzukommen. Die Lösungen lauten (die Glocken von links nach rechts durchnummeriert): 1-3-5, 2-4-5-1, 2-4-3-5-1, 3-2-1-5-4

Von Beck's Rache

Geben Sie Gas. Bei den Doppelgeräten, an denen die Steine wegbrockeln, springen Sie etwas schneller, um sofort wieder in die Luft zu kommen

Die Unterwelt

- Artefakte:**
28. Halberd-Teller
29. Gao-Totenmaske
30. Shi Huangdi Cong

Das Tor zur Kaisergruft

Quälen Sie sich nicht lange mit den Kriegern rum, ein Streich mit Ihrem Wurfgeschoss und der blaue Spuker segnet das Zeitliche. Rollen Sie sich um die Ecke und versuchen Sie, ihn zu

erledigen, bevor er die Geister losschickt. Alternativ können Sie die Statuen zertrümmern. Die Säulen sind nun frei. Sie müssen sie nur in der richtigen Reihenfolge anpacken. Die ersten drei werfen Sie von rechts nach links an, die zweite Reihe nach dem Schema 2-4-1-3. 1 ist dabei die linke Säule. Bei den dritten Säulen betätigen Sie erst die rechte, dann die linke. Hinter den drei Tonkriegern eiern Sie über die Brüstung zum Halberd-Teller. Spielen Sie mit der Gao-Totenmaske Tarzan – an den drei Lampen zur abgelegenen Plattform. Die Reihenfolge für die letzten Drehzylinder ist 3-5-4-1-2

In der Gruft

Die Passage mit den verschwindenden Teilen ist einfach. Lenken Sie Indy zügig auf das neu erscheinende Quadrat und meiden Sie die Blitze. Rechts vor dem Thron finden Sie das Artefakt Shi Huangdi Cong.

Wie besiege ich Marschall Kai?

Sie müssen zu jeder der kleinen Pagoden durchkommen und die mystische Energie einsammeln. Danach landen Sie jedes Mal in der Mitte des Kreises, von wo aus Sie auf Kai feuern. Kommt es hart auf hart, bekommen Sie auf zwei Sockeln an der Stirnseite des Tempels Gesundheitsnachschub. Der böse Kai ist erledigt, den Schatz haben Sie in der Tasche und das Mädel um den Hals – schon winkt das nächste Abenteuer. Aber das kennen wir ja schon...

ANSGAR STEIDLE

Museums-Sammelsurium



Indy sahnt auf seinen Abenteuer jede Menge historisch wertvolle Sammlerstücke ab. Insgesamt zielen – nach erfolgreich überstandener Abenteuer – satte 30 Artefakte seine beschiedene Hütte. Diese sind auf den verschiedenen Schauplätzen verstreut und zu allem Übel auch noch gut versteckt und schwer auszumachen. Halten Sie auf Ihren Streifzügen immer schön die Augen offen nach möglichen Schleichwegen, verdächtigen Gebäuden und dunklen Winkeln. Pro Schauplatz sind jeweils drei der Kleinsten verborgen. Als kleinen Bonus für die viele Mühe bekommen Sie – neben der stolzgeschwellten Brust – die freigeschaltete Kunstgalerie, in der Sie Zeichnungen zu den verschiedenen Figuren des Spiels bestaunen dürfen.



frozen-silicon.de

phone: 0800-0-FROZEN freecall

0800-0-376936

Jetzt online

bestellen:



Frozen Silicon - High Performance: mit 4 Jahren Markterfahrung zählen wir in der noch jungen Branche für Tuning, Design, Overclocking und Gamerzubehör zu den etablierten Unternehmen. Zehntausende Kunden sind von Produkten, Qualität und Service überzeugt und namhafte Hersteller geben uns als autorisiertem Distributor das Vertrauen in den Vertrieb Ihrer Produkte in Deutschland. Sie finden bei uns stets aktuelle Produkte und neue Technologien. Unsere Artikel werden für Sie ständig von Hardwarezeitschriften und Computer-Magazinen getestet und geprüft. Sie haben auf alle Artikel natürlich 24 Monate Garantie und 14 Tage Rückgaberecht. Bestellen auch Sie über unseren sicheren Online-Shop oder rufen Sie uns kostenfrei an. Wir freuen uns auf Sie!

That's Case Modding!



LED Light Sticks Antec Illuminate

Die Antec USB-LightSticks werden einfach über einen Inverter an den USB-Port angeschlossen und sind so in kürzester Zeit betriebsbereit. Mit Hilfe des mitgelieferten Controllers können Sie die LED-Sticks sogar im Takt der Musik aufleuchten lassen. Mit den Leuchtsticks können Sie nicht nur dem Gehäuse farbige Akzente verpassen: auch die Umgebung kann endlich mitbeleuchtet werden.

Antec LED Sticks: EUR 18,90
(mini oder full size, in 4 Farben)



Günstiges Innenlicht. Lazer LED

Lazer LEDs haben zwar nur entfernt etwas mit einem echten Laserstrahl zu tun, sind aber super dafür geeignet, im und am Gehäuse gezielte Lichtakzente zu setzen. Die Lazer LEDs sind fertig montierte kleine Boxen mit drei superhellen Leuchtdioden, die einfach an das Netzteil angeschlossen werden. Ein Klebestreifen sorgt für Halt und kinderleichte Montage.

Lazer LEDs: nur EUR 7,90
(in Blau, Grün, Rot, UV und Dreifarbig)



Rundum erleuchtet. Neon Strings

So einfach geht das: nehmen Sie einen oder mehrere dieser neuen, bis 2,5 Meter langen "Neon Strings" - das sind hochflexible, leuchtende Kabel - verlegen Sie sie ordentlich oder kreuz und quer im, um und am das PC-Gehäuse oder Tastatur oder wo immer Sie wollen, schließen Sie den Stecker am Netzteil an, schalten Sie ein und erfreuen Sie sich am komplett neuen Aussehen Ihres soeben selbst designten PC.

Neon Strings: ab EUR 19,90
(in Aqua, Blue, Green, Hot Red und Yellow)



Lichtempfindlich. UV Sensitive Fans

Lüfter können schwarz sein und Krach machen. Müssen sie aber nicht. Diese hier sind grün, orange oder blau und zeigen Ihre beste Farbe erst bei der Einstrahlung von UV-Licht. Dazu lüften sie auch noch gut und sogar schön leise. Vor allem im Zusammenhang mit den Lazer LEDs UV oder entsprechenden Kaltkathodenlampen empfehlen wir diese Lüfter an sichtbaren Stellen als I-Tüpfelchen der Beleuchtung.

UV Sensitive Fan: EUR 6,90
(in Blau, Grün und Orange)



Antec LAN BOY, Aluminium All inclusive

Ihr idealer Begleiter auf LAN-Parties: Kompakt, edel, und mobil! Der Antec LAN-Boy sieht nicht nur stylisch aus, er hat auch bereits ein Seiten-Window. Das Gehäuse besteht komplett aus edlem Aluminium. Was ihn aber zum mobilen LAN Gehäuse macht, sind die beiliegenden Tragegurte! Und ein SmartBlue Netzteil mit 350 Watt ist auch schon drin ...

Antec LAN BOY mit Tragegurt: nur EUR 119,00



Airflow Kabel, fluoreszierend

Als Beispiel für Dinge die beleuchtet werden können, finden Sie hier einmal fluoreszierende Airflow Kabel. Die sind nicht nur platzsparend bei der Montage von Geräten und bieten besseren Luftfluss als Flachbandkabel, sondern reagieren auf UV Licht mit grünlichem Leuchten und leuchten im Dunkeln noch lange nach.

Airflow Kabel fluoreszierend: ab EUR 6,90

Mehr Produkte und aktuelle Preise finden Sie in unserem Online-Shop unter www.frozen-silicon.de.

Händleranfragen willkommen!

Dies ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Produktsortiment, unter www.frozen-silicon.de finden Sie noch mehr Produkte und Ideen zu den Themen Design, Über takten, Tuning und Hardwareoptimierung. Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer. Zahlung per American Express, Eurocard, Mastercard, VISA, Nachnahme oder Vorkasse möglich. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Wir liefern nach ganz Europa, bitte erfragen Sie die aktuellen Versandtarife. Dieses Angebot ist freibleibend und unverbindlich vorbehaltlich Druckfehlern und Irrtümern. Aufgrund der frühzeitigen Drucklegung sind die aktuellen Tagespreise im Onlineshop maßgeblich. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die Sie unter www.frozen-silicon.de einsehen können, alternativ senden wir Ihnen diese auch gern zu.

Frozen Silicon · Nikolaus-Otto-Str. 3 · 30989 Gehrden · Fax: 05108-642020 · info@frozen-silicon.de

www.alte-mate.de

**24-Stunden
Bestellannahme**

**Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Lönchen**

**Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr**

MULTIMEDIA

MP3-Player

ARCHOS

Jukebox Recorder 20	20 GB	329,-
Jukebox Recorder FM	20 GB	349,-
Jukebox Multimedia	20 GB	390,-
Jukebox Multimedia 120 M.SB. 01	20 GB	573,-
Video AV140 (USB2.0)	40 GB	699,-

CREATIVE

Music	Speicher	199,-
Jukebox 2	10 GB	279,-
Jukebox 3	20 GB	369,-

Diverse

CYBERHOME MP8010	CD MP3	89,-
Sell MP3-Stack 128 MB	USB	89,-
GPL MP1-513-256 MB	USB	179,-
C.A.H.A. (D771)	12 MB	49,-
TERRATEC CAR 4000	40 GB	949,-

Webcams

LOGITECH

QuickCam Messenger	Typ	58,-
QuickCam Pro 4000	Typ	79,-
QuickCam Pro 4000	Typ	79,-
QuickCam Pro 4000	Typ	79,-
QuickCam Pro 4000	Typ	79,-
QuickCam Pro 4000	Typ	79,-
QuickCam Pro 4000	Typ	79,-
QuickCam Pro 4000	Typ	79,-
QuickCam Pro 4000	Typ	79,-
QuickCam Pro 4000	Typ	79,-

PHILIPS

VideoCam PCVC730K	Typ	58,-
VideoCam PCVC740K	Typ	79,-
VideoCam PCVC750K	Typ	99,-

CREATIVE

VideoCam Pro	Typ	44,-
--------------	-----	------

Soundkarten

CREATIVE

SB 4.1 Digital bulk	Typ	19,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	37,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-

TERRATEC

Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	89,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-

HERCULES

Gamesound Theatre 5.1	Typ	59,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Player

CYBERHOME DVD 403	Typ	89,-
CYBERHOME CH DVD 405	Typ	119,-
CYBERHOME CH DVD 405	Typ	119,-
CYBERHOME CH DVD 405	Typ	119,-
CYBERHOME CH DVD 405	Typ	119,-
CYBERHOME CH DVD 405	Typ	119,-
CYBERHOME CH DVD 405	Typ	119,-
CYBERHOME CH DVD 405	Typ	119,-
CYBERHOME CH DVD 405	Typ	119,-
CYBERHOME CH DVD 405	Typ	119,-

LG

LD 5194	Typ	119,-
LD 5194	Typ	119,-
LD 5194	Typ	119,-
LD 5194	Typ	119,-
LD 5194	Typ	119,-
LD 5194	Typ	119,-
LD 5194	Typ	119,-
LD 5194	Typ	119,-
LD 5194	Typ	119,-
LD 5194	Typ	119,-

REVO

REV02 32.0 DVD	Typ	399,-
REV02 32.0 DVD	Typ	399,-
REV02 32.0 DVD	Typ	399,-
REV02 32.0 DVD	Typ	399,-
REV02 32.0 DVD	Typ	399,-
REV02 32.0 DVD	Typ	399,-
REV02 32.0 DVD	Typ	399,-
REV02 32.0 DVD	Typ	399,-
REV02 32.0 DVD	Typ	399,-
REV02 32.0 DVD	Typ	399,-

LCV-TV

LCV-TV 1616	Typ	1299,-
LCV-TV 1616	Typ	1299,-
LCV-TV 1616	Typ	1299,-
LCV-TV 1616	Typ	1299,-
LCV-TV 1616	Typ	1299,-
LCV-TV 1616	Typ	1299,-
LCV-TV 1616	Typ	1299,-
LCV-TV 1616	Typ	1299,-
LCV-TV 1616	Typ	1299,-
LCV-TV 1616	Typ	1299,-

Aureon 5.1 Fun Games

TERRATEC Soundkarte

PCI-Karte im Bundle mit einem Headset sowie dem Games Splitter Cable, Mearwind und WarCraft III

- 5.1 Sound
- 96 kHz Sampling
- Retail

69,-

Headsets

PLANTRONICS

Audio 30	Typ	19,-
Audio 30	Typ	19,-
Audio 30	Typ	19,-
Audio 30	Typ	19,-
Audio 30	Typ	19,-
Audio 30	Typ	19,-
Audio 30	Typ	19,-
Audio 30	Typ	19,-
Audio 30	Typ	19,-
Audio 30	Typ	19,-

Diverse

LOGITECH Headset 30 Premium	Typ	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	Typ	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	Typ	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	Typ	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	Typ	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	Typ	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	Typ	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	Typ	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	Typ	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	Typ	49,-

Zubehör

CREATIVE USB	Typ	14,-
CREATIVE USB	Typ	14,-
CREATIVE USB	Typ	14,-
CREATIVE USB	Typ	14,-
CREATIVE USB	Typ	14,-
CREATIVE USB	Typ	14,-
CREATIVE USB	Typ	14,-
CREATIVE USB	Typ	14,-
CREATIVE USB	Typ	14,-
CREATIVE USB	Typ	14,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE

SB 4.1 Digital bulk	Typ	19,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	37,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-
SB 4.1 Digital bulk	Typ	44,-

TERRATEC

Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	89,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	Typ	119,-

HERCULES

Gamesound Theatre 5.1	Typ	59,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-
Gamesound Theatre 5.1	Typ	119,-

Lautsprecher

CREATIVE

Inspire 4.1 4400	Typ	44,-
Inspire 4.1 4400	Typ	44,-
Inspire 4.1 4400	Typ	44,-
Inspire 4.1 4400	Typ	44,-
Inspire 4.1 4400	Typ	44,-
Inspire 4.1 4400	Typ	44,-
Inspire 4.1 4400	Typ	44,-
Inspire 4.1 4400	Typ	44,-
Inspire 4.1 4400	Typ	44,-
Inspire 4.1 4400	Typ	44,-

LOGITECH

5.1 Surround	Typ	54,-
5.1 Surround	Typ	54,-
5.1 Surround	Typ	54,-
5.1 Surround	Typ	54,-
5.1 Surround	Typ	54,-
5.1 Surround	Typ	54,-
5.1 Surround	Typ	54,-
5.1 Surround	Typ	54,-
5.1 Surround	Typ	54,-
5.1 Surround	Typ	54,-

PHILIPS

AS 210 Rhythmic Wings	Typ	44,-
AS 210 Rhythmic Wings	Typ	44,-
AS 210 Rhythmic Wings	Typ	44,-
AS 210 Rhythmic Wings	Typ	44,-
AS 210 Rhythmic Wings	Typ	44,-
AS 210 Rhythmic Wings	Typ	44,-
AS 210 Rhythmic Wings	Typ	44,-
AS 210 Rhythmic Wings	Typ	44,-
AS 210 Rhythmic Wings	Typ	44,-
AS 210 Rhythmic Wings	Typ	44,-

HERCULES

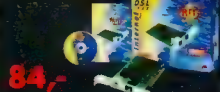
MS-200	Typ	24,-
MS-200	Typ	24,-
MS-200	Typ	24,-
MS-200	Typ	24,-
MS-200	Typ	24,-
MS-200	Typ	24,-
MS-200	Typ	24,-
MS-200	Typ	24,-
MS-200	Typ	24,-
MS-200	Typ	24,-

AVM Fritz!Card DSL SL

DSL-Modem

- PCI-Intern
- max. 8 MBit/s Download
- extern 1 MBit/s Upload

84,-



Weitere Entertainment Produkte ab Lager lieferbar!

MONITORE

CRT-Monitore

BELINEA

101165	14"	17"	405	139
101675	14"	17"	405	189
101690	14"	17"	405	189

IYAMA

530UT	14"	17"	405	199
HM30UT	14"	17"	405	459
HM30UT	14"	17"	405	769

PHILIPS

101817	14"	17"	405	244
101940	14"	17"	405	359
102400	14"	17"	405	719

SONY

E450	14"	17"	405	459
FD 1530	14"	17"	405	849
FD 1530	14"	17"	405	1099
GDM 1717	14"	17"	405	719

TFT-Monitore

BELINEA

101516	14"	17"	405	299
101516	14"	17"	405	299
101516	14"	17"	405	299

EIZO

3365	14"	17"	405	499
3365	14"	17"	405	679
3365	14"	17"	405	679
3365	14"	17"	405	1149
3365	14"	17"	405	1069

IYAMA

AX1817LT	14"	17"	405	299
AX1817LT	14"	17"	405	299
AX1817LT	14"	17"	405	299
AX1817LT	14"	17"	405	299
AX1817LT	14"	17"	405	299
AX1817LT	14"	17"	405	299
AX1817LT	14"	17"	405	299
AX1817LT	14"	17"	405	299
AX1817LT	14"	17"	405	299
AX1817LT	14"	17"	405	299

BENQ FP557s

15" TFT-Monitor

• 38.0 cm schickes Bild

• Reaktionszeit 16 ms

• Kontrast 400:1

• TCO99

• TCO99

• TCO99

• TCO99

• TCO99

• TCO99

• TCO99

• TCO99

• TCO99

• TCO99

HARDWARE

Was ist eine Radeon 9600 TX?

Sie haben sich erst kürzlich einen Aldi-PC gekauft und fragen sich nun, was eine Radeon-9600-TX-Grafikkarte ist? Hinter dem ominösen Namen versteckt sich ein R300-Chip – der Grafikprozessor, der in verschiedenen Versionen auch als Radeon 9500/9700 bekannt ist. Die Karten werden ausschließlich in Komplett-PCs angeboten und kommen nicht separat in die Händlerregale.

Info: Ati, www.ati.com

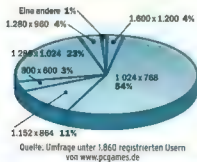
Xabre 2 im Anmarsch

Obwohl der Direct-9-Grafikchip Xabre 2 noch nicht offiziell vorgestellt wurde, gibt es bereits erste Informationen über die Technik. Danach kommen die Xabre-2-Chips Sis 340 und Sis 341 mit acht beziehungsweise vier 3D-Pipelines und 128-Bit-RAM-Interface, der 0,13-Mikrometer-Prozess soll Chipkattraten bis 375 MHz erlauben. Außerdem munkelt man, die Xabre-2-Familie solle auch anisotropes Filtern beherrschen (Xabre 1: kein AF), dazu eine oder beide Formen des Displacement Mapping und N-Patches. Vertex-Shader-Programme werden vom Chip berechnet.

Info: Sis, www.sis.com

Umfrage

Mit welcher Auflösung läuft Ihr Monitor?



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unseren Heft gefunden wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzeln, Resen Edgengern und vertrackten Levels.

0190-824834*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*

Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

875P NEO-FIS2R

High-End-Platine für Pentium 4

Beim neuen Pentium-4-Mainboard 875P Neo-FIS2R setzt MSI (Tel.: 069-408930) auf den Intel-Chipsatz 875P (Codename: Canterwood) und unterstützt Prozessoren mit einem Frontside-Bustakt von 800 MHz. Sein Zweikanal-Speicherinterface ist auf DDR400-Speicher ausgelegt. Neben RAID-Funktionen, Onboard-Sound (6.1) und Serial-ATA-Anschlüssen besitzt die Platine noch acht USB-2.0-Anschlüsse sowie einen Firewire-Steckplatz. Die FIS2R-Version kostet rund 255 Euro. Das 875P Neo-LSR verfügt über eine Onboard-Netzwerkarte, allerdings keine Firewire-Funktion und ist für circa 205 Euro zu haben.



CORECELL Das 875P Neo-FIS2R kann über das neue Feature alle CPU-, Mainboard-, und Systemlüfter programmabhängig steuern.

SPARSAM Alternativen senkt den Preis für die FX 5200 um 30 Euro.



GEFORCE FX 5200

Einsteiger-Grafik

Der Computer-Versandhändler Alternate (Tel.: 01805-905040) hat den Verkaufspreis für die Sparkle SP8834FX mit GeForce-FX-5200-Grafikchip von 179 Euro auf 149 Euro gesenkt. Die Platine ist aktiv gekühlt und besitzt 128 MByte DDR-Speicher.

HERCULES 3D PROPHET 9800 PRO Beleuchteter 3D-Titan

Hercules (Tel.: 0190-662789) wird eine Grafikkarte mit Atis neuem 3D-Flaggschiff Radeon 9800 Pro in den Handel bringen, deren blaue Platine mit einem leuchtenden Lüfter ausgestattet ist. Der Direct-9-Grafikchip unterstützt AGP8x und ist von Ati mit 380 MHz getaktet. Die 128 MByte DDR-Speicher laufen mit einer Taktfrequenz von 680 MHz effektiv. Die ersten beleuchteten Platinen sind seit Ende April erhältlich und kosten circa 470 Euro.

GEFORCE FX MIT WASSERKÜHLUNG Wasser marsch

Mit der Mystify 5800 Extreme bringt TerraTec (Tel.: 02157-81790) eine wassergekühlte FX 5800 in den Handel. Die Kühlung wird sowohl für die Grafikkarte als auch für Prozessor und Festplatte erhältlich sein. Über ein beigelegtes Display können Sie die Temperatur auch von außen überwachen. Gainward (Tel.: 089-898990) stellt eine Wasserkühlung für „Next-Generation-FX-Karten“ vor. Die Wasserkühlung CoolFX soll herkömmlicher Lüftkühlung deutlich überlegen sein und erlaubt bis zu 25 Prozent höhere Taktfrequenzen. Gainwards FX 5800 Ultra lief auf der CeBIT im März dank CoolFX mit 580 statt 500 MHz. Ab Mai 2003 können Sie CoolFX für 200 Euro erwerben und unter anderem Produkte der Gainward „FX PowerPack“-Serie damit ausstatten.



LEISEREITER Die Gainward-Wasserkühlung für die GeForce FX 5800 Ultra wird wesentlich leiser sein als Nvidias-Standard-Kühlsystem FX Flow.

VIA KT600

Der neue SockelA-Chipsatz



Der KT600 soll kommende AMD-Prozessoren mit 200 MHz Frontside-Bustakt unterstützen, ist sonst aber fast identisch mit dem KT400A, den VIA (Tel.: 02241-397780) erst im März vorgestellt hatte. Noch auf der CeBIT im März sprach VIA in einer Präsentation von zwei verschiedenen Versionen des KT400A: Der erste Chipsatz sollte im zweiten Quartal des Jahres durch eine KT400A-CF-Version ersetzt werden, die jetzt KT600 genannt wurde. Beide Chipsätze haben nach Angaben von VIA kein Zweikanal-Speicherinterface, sollen aber durch einen überarbeiteten Speichercontroller schneller sein als Nvidias Nforce2.

M-AUDIO REVOLUTION 7.1

Neue 3D-Soundkarte

Vor kurzem zeigte der Soundkarten-Hersteller M-Audio (Tel.: 07941- 987000) seine ersten Soundkarten für PC-Spieler. Das Unternehmen, das sich bislang auf professionelle Audiohardware spezialisiert hatte, stellt mit der Revolution 7.1 eine interne und mit der Sorica-Theater eine externe 7.1-Soundkarte vor. Dabei setzt M-Audio wie auch Terratec auf Envy-24-Audiochip von VIA und der Sensaura-Emulation von 3D-Sound.



TESTBALLON: M-Audio will mit zwei Spieler-Soundkarten auf dem deutschen Markt Fuß fassen.

AMD ÜBER ATHLON 64

„Zurzeit feilen wir noch am Design des Athlon 64.“

PC Games: Die Server-Version von AMDs erstem 64-Bit-Prozessor (Opteron) wurde Ende April vorgestellt. Die Version für Desktop- und damit auch Spiele-PCs, der Athlon 64, soll erst im September kommen. Warum die Verspätung?

Gütter: „Es gibt drei Gründe für die Vorstellung im September. Zum einen glauben wir, dass die Vorzüge des AMD-Athlon-64-Prozessors vor allem in einer 64-Bit-Umgebung zur Geltung kommen. Deshalb rücken wir die Vorstellung näher an die Verfügbarkeit eines 64-Bit-Betriebssystems von Microsoft. Zudem wollen wir noch ein wenig am Design des AMD-Athlon-64-Prozessors feilen, um ihn noch schneller zu machen. Und nicht zuletzt haben wir im Januar mit dem AMD-Athlon-XP-Prozessor 3000+ mit seinen 640 kByte integriertem Cache einen sehr schnellen Prozessor vorgestellt, der nach allen Tests – auch in der PC Games – sehr gut mit Produkten des Wettbewerbs mithalten kann, gerade bei Spielen sogar schneller ist.“

PC Games: Microsoft arbeitet schon an einer 64-Bit-Version von Windows XP – arbeitet AMD mit Spielherstellern zusammen, um optimierte Versionen zu erstellen?

Gütter: „Ja, sehr eng sogar. Firmen wie Epic (Anm. d. Red.: UT-2003-Engine) und Valve (Anm. d. Red.:



JAN GÜTER, Europa-Pressesprecher von AMD.

Half-Life 2) haben bereits offiziell angekündigt, ihre Software auf die AMD-64-Technologie zu portieren.“

PC Games: Auf der CeBIT wurde bereits der Athlon XP 3200+ gezeigt. Können wir noch weitere Athlon-XP's in diesem Jahr erwarten oder kommt danach direkt der Athlon 64?

Gütter: „Das bleibt abzuwarten.“

Für den Moment haben wir den AMD-Athlon-XP-Prozessor 3200+ für Mitte des Jahres angekündigt. Ob danach noch weitere Modelle auf Basis des AMD-Athlon-XP-Prozessors folgen werden, kann ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen.“

PC Games: Wenn Sie sich nun einen günstigen und schnellen AMD-basierenden Spiele-PC zusammenstellen würden – welche Komponenten würden Sie wählen?

Gütter: „Ich denke, das kommt sehr auf den persönlichen Geschmack und die Größe des verfügbaren Budgets an. Aber wenn es eine sehr schnelle Plattform sein soll, rate ich zu einem AMD-Athlon-XP-Prozessor 3000+ mit einem flotten Nforce2-Board und synchron laufendem DDR333-Speicher, den man gut mit CL2 betreiben kann. Dann steht einem ungebreiteten Spiele-Erlebnis nichts im Weg und man ist auch für die nächsten Spielergenerationen gut gerüstet.“

DirectX-9-Chips von S3

Es gibt neue Lebenszeichen von den Delta-Chrome-Grafikchips von S3 Graphics. Laut einer Pressemitteilung schickt S3 den Delta Chrome F1 als Flaggschiff ins Rennen. Die Varianten S8 und S4 runden die DirectX-9-Familie ab. Bis zu 300 MHz schnell sollen die Chips laut S3 werden und bis zu 256 MByte RAM besitzen. Interessant: Die Mainstream-Variante S8 setzt auf acht Pipelines, das wäre doppelt so viel wie Ati und Nvidia mit ihren Produkten 9600/5600 anbieten. Info: www.s3graphics.com

AMD macht Verlust

Am 31. März lief für AMD das erste Quartal des Geschäftsjahres 2003 ab. Dabei fährt der CPU-Gigant einen Nettoverlust von 146,46 Millionen Dollar ein. Der Umsatz reduzierte sich von 902,07 Mio. Dollar im Vorjahr auf 714,56 Mio. Dollar. Finanz-Chef Robert J. Rivet sieht's optimistisch: Wir denken, dass wir Marktanteile im Bereich PC-Prozessoren und bei Flash-Memory-Produkten gewonnen haben. Info: www.amd.com

Hier können Sie gewinnen

Mit PC Games und Saitek (www.saitek.de) können Sie in diesem Monat ein Action-Paket gewinnen, das es in sich hat. Passend zur Vollversion des Unterwasser-Actionspiels Aquanox 2 spendiert Saitek zusätzlich den Force-Feedback-Joystick Cyborg3D Force (ca. € 100,-) und das ebenfalls kraftverstärkte Gamepad P2500 Rumble Pad (ca. € 35). Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 20.05.2003 den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Saitek, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Welche Grafikkartentreiber nutzen Sie?

- ☐ Referenztreiber (Nvidia Detonator, Ati Catalyst)
- ☐ Herstellertreiber (Asus, MSI, Gainward, etc.)
- ☐ Modifizierte Treiber
- ☐ Herstellertreiber ist Referenztreiber (Matrox)

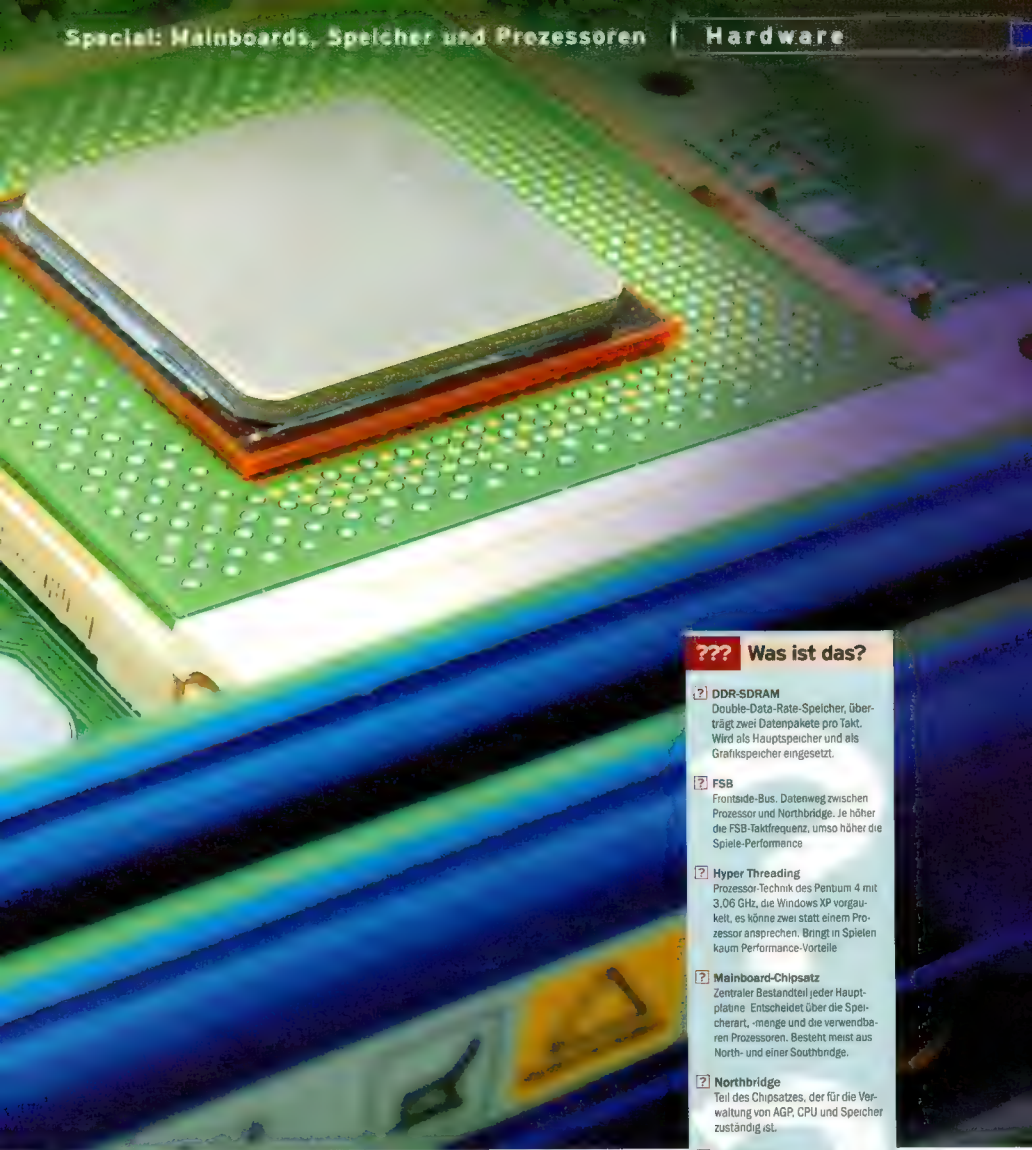
Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Saitek Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 20.05.2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass in Gewinnfällen sein Name abgedruckt wird.



Das lohnt sich!

In tagelangen Tests hat PC Games **den besten Prozessor für Spieler gesucht** – samt passendem Mainboard, Speicher und – nicht zu vergessen – den optimalen Einstellungen.

Eins steht fest: Ohne High-End-PC machen aktuelle 3D-Knaller wie *Unreal 2*, *Praetorians* oder *Splinter Cell* keinen Spaß. Auch zukünftige Spiele wie *Spellforce* (Vorschau in PC Games 05/03, Seite 48) werden die Messlatte für erstklassige Spielgrafik noch etwas höher setzen und immer höhere Ansprüche an Ihren PC stellen. Wer sich im letzten Jahr ei-



??? Was ist das?

2 DDR-SDRAM

Double-Data-Rate-Speicher, überträgt zwei Datapaketete pro Takt. Wird als Hauptspeicher und als Grafikspeicher eingesetzt.

2 FSB

Frontside-Bus. Datenweg zwischen Prozessor und Northbridge. Je höher die FSB-Taktfrequenz, umso höher die Spiele-Performance.

2 Hyper Threading

Prozessor-Technik des Pentium 4 mit 3,06 GHz, die Windows XP vorgaukelt, es könne zwei statt einem Prozessor ansprechen. Bringt in Spielen kaum Performance-Vorteile.

2 Mainboard-Chipsatz

Zentraler Bestandteil jeder Hauptplatte. Entscheidet über die Speicherart, -menge und die verwendbaren Prozessoren. Besteht meist aus North- und einer Southbridge.

2 Northbridge

Teil des Chipsatzes, der für die Verwaltung von AGP, CPU und Speicher zuständig ist.

2 Southbridge

Teil des Chipsatzes, an den zum Beispiel PCI-Bus und IDE-Controller angebunden sind.

2 L1-Cache

Schneller Zwischenspeicher im Prozessorkern, der häufig benötigte Daten einliest. Seine Größe beträgt meist 32 bis 128 KByte.

2 L2-Cache

Prozessor-naher, besonders schneller Speicher zwischen L1-Cache und Hauptspeicher.

nen teuren PC geleistet hat, wird für diese nächste Generation der 3D-Games vermutlich aufrüsten müssen. Ein Athlon XP 1800+ zählt in Zeiten von 3-GHz-Prozessoren nur noch zur Mittelklasse und ist bei einzelnen Spielen wie zum Beispiel dem Online-Rollenspiel *Asheron's Call 2* sogar schon überfordert. Auch wer heutzutage noch Windows 98 statt Windows XP einsetzt, betreibt einen PC mit angezogener Handbremse, denn er verschenkt bis zu 65 Prozent Performance allein bei den Ladezeiten. Aber worauf sollen Sie setzen, wenn Sie sich mit Prozessoren, Speicher und Mainboards gar

nicht auskennen? Welche Komponenten bringen wirklich was, welche glänzen allein mit markigen Werbesprüchen? In einer aufwendigen Test-Reihe haben wir die guten von den schlechten PC-Komponenten getrennt.

Das Herz des PCs

Bei der Prozessorwahl fällt die Geldfrage nicht mehr so stark ins



LEISTUNGSTEST M03A2 nennt sich dieser Level in Unreal 2. Mit 16 MByte ist er nicht nur sehr groß, sondern half uns auch dabei, die Performance verschiedener Systeme zu melden.

Die Technik hinter dem Frontside-Bus

Ganz gleich ob in Intel- oder AMD-PCs: Der Frontside-Bustakt bestimmt die Gesamt-Performance in 3D-Spielen.

Der Frontside-Bus (FSB) ist die Datenleitung zwischen dem Hauptprozessor und der Northbridge. Für den FSB gilt folgende Faustregel: Je schneller der Frontside-Bustakt, desto besser die Rechner- und Spiele-Performance. Aktuelle AMD-Prozessoren haben einen FSB-Takt von 133 oder 166 MHz, Intel bietet den Pentium 4 mit 100 oder 133 MHz FSB-Takt an. Oft wird der FSB mit dem Speichertakt verwechselt, dabei haben beide aber nichts miteinander zu tun. Der FSB verbindet den Prozessor mit der Northbridge und damit den restlichen Komponenten im PC.

Gewicht, denn die neuen Intel-CPU's sind nur noch etwas teurer als die von AMD. Welchem Hersteller Sie Ihr Geld geben, ist auch für PC-Spiele unwichtig. Einige sind auf AMD-Systemen etwas schneller, dafür hat Intels Pentium 4 bei anderen Spielen wiederum die Nase vorne. Ein allgemeines Fazit der Art „3D-Spiele laufen auf AMD-/Intel-Prozessoren besser“ kann man daher nicht fällen. Eins haben wir allerdings festgestellt. Ein neuer PC sollte wenigstens 2.400 MHz unter der Haube haben, um in aktuellen Spielen bei höchsten Details nicht zur Performance-Bremse zu werden – bei AMD-Prozessoren reicht ein Athlon XP 2400+.

Aus eins mach zwei: Der Intel-Trick

Der schnellste Pentium 4 von Intel unterstützt die Hyper-Threading-Technik (HT) – und arbeitet dadurch etwas effektiver. Wie das funktioniert? Er gaukelt dem Betriebssystem vor, es befänden sich zwei statt einem Hauptprozessor im PC – und so wird die Rechenlast auf

die beiden virtuellen CPUs verteilt. Aktuell unterstützen nur Windows XP und Linux ab Kernel 2.4.18 Hyper-Threading. Windows 2000 erkennt die „beiden“ Prozessoren zwar, nutzt diese aber nicht optimal. In Spielen bringt HT nur geringfügige Performance-Vorteile. Ein wirkliches Kaufargument ist die Technik für Spieler also nicht. Hyper Threading bietet in **Aquanox 2** lediglich zwei bis drei Prozent mehr Leistung. Die anfänglichen Probleme wie Abstürze oder schlechte Performance hat man nach unseren Testergebnissen offensichtlich in den Griff bekommen. HT kann nur in optimierten Büro-Anwendungen wie Microsofts Office XP punkten und liefert

mit bis zu 30 Prozent Leistungssteigerung einen messbaren Vorteil. Bislang beherrscht übrigens nur das aktuelle 3-GHz-Flaggschiff der Pentium-4-Familie HT, noch im zweiten Quartal sollen auch langsamere Prozessoren mit 200 MHz Frontside-Bustakt und HT-Unterstützung auf den Markt kommen. Wer einen Intel-Prozessor kaufen möchte, sollte diese Chips unbedingt abwarten. Die Neulinge werden vermutlich das beste Preis-Leistungs-Verhältnis im Intel-Lager bieten.

PCU mit gespaltenen Persönlichkeit

Hinter dem Prozessornamen Athlon XP verbergen sich mittlerweile drei verschiedene Chipkerne.



GOthic 2 Das deutsche Rollenspiel stellt hohe Ansprüche an den PC und bietet eine gute Umgebung für unsere Leistungstests.

Welche CPU für welche Spiele?

AMD und Intel setzen verschiedene Techniken ein, um mehr Performance in Spielen zu erreichen. Wir verraten Ihnen, welcher Prozessor am besten abschneidet.

Pentium 4 mit 3.06 GHz

Spiele	Hyper-Threading AUS	Hyper-Threading AN
Age of Mythology	126 fps	128 fps
Aquanox 2	110 fps	113 fps
Dungeon Siege	89 fps	87 fps
UT-2003-Engine	75 fps	75 fps
Unreal 2	54 fps	56 fps
Praetorians	49 fps	50 fps

Athlon XP 2700+ und 3000+

Spiele	256 KByte L2-Cache	512 KByte L2-Cache
Age of Mythology	123 fps	131 fps
Aquanox 2	104 fps	107 fps
Dungeon Siege	81 fps	85 fps
UT-2003-Engine	72 fps	77 fps
Unreal 2	55 fps	59 fps
Praetorians	51 fps	52 fps

Der Unterschied zwischen ein- und ausgeschaltetem Hyper-Threading ist kaum messbar, während der größere L2-Cache des Athlon XP 3000+ mit Barton-Kern in Spielen deutlich mehr Performance bringt. AMD hat im Vergleich also die Nase vorn.

Zurzeit werden XP-Prozessoren mit den Chipkernen Thoroughbred-A-, Thoroughbred-B- und dem neuen Barton-Kern angeboten. Die ersten Athlon-XP's mit Palomino-Kern sind wegen der höheren Wärmeentwicklung nicht mehr zu empfehlen. Anders verhält es sich mit den Modellen, die den Thoroughbred-B- oder Barton-Kern verwenden. Der Barton verfügt über einen Leistungsvorteil durch seine 512 Kilobyte L2-Cache, ist aber im Vergleich zum Thoroughbred-B niedriger getaktet. Ein Beispiel: Der Athlon XP 2700+ mit Thoroughbred-B-Kern besitzt mit 2.167 MHz die gleiche Taktfrequenz wie das Spitzenmodell Athlon XP 3000+ mit Barton-Kern. Der größere L2-Cache des Barton brachte in unseren Spieletests tatsächlich mehr Leistung. In *Age of Mythology* und beim Einsatz der UT 2003-Engine lieferte er bis zu sieben Prozent mehr 3D-Performance. In Büro-Anwendungen ist der zusätzliche L2-Cache allerdings wertlos; wenn Sie nicht immer die aktuellsten 3D-Games spielen, lohnt sich der Athlon XP mit Thoroughbred-B-Kern mit 166 MHz FSB allein aufgrund des niedrigeren Preises. Die Modelle XP 2600+ und XP 2700+ sind nicht nur für *Unreal 2* und Co. gut geeignet, sondern bringen auch noch etwas Leistungsreserve für die Spiel-Zukunft mit. Für Intel-Systeme gilt das Gleiche ab dem Pentium 4 mit 2,67 Gigahertz.

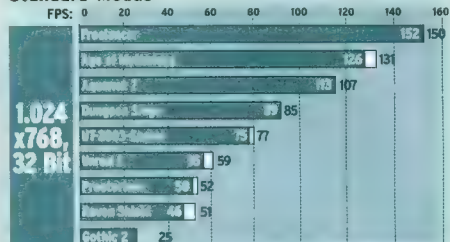
Ich hab meinen Namen vergessen!

AMD-Prozessoren tragen seit dem Athlon XP nicht mehr die Taktfrequenz im Namen, sondern eine oft als Quantispeed-Angabe bezeichnete Zahl, die mehr oder weniger den Leistungsunterschied zu Pentium-4-Prozessoren zeigt. Die Genauigkeit des Vergleichs hängt hauptsächlich vom Frontside-Bustakt des Prozessors ab (siehe Extrakasten: Die Technik hinter dem Frontside-Bus). Wir wollten wissen, wie wichtig der FSB-Takt für die Leistung von Spielen, ist und haben einen Test durchgeführt. Intel Pentium 4 2,4 GHz gibt es mit 100 und 133 MHz FSB-Takt. Trotz des gleichen Gesamt-Takts (2.400 MHz) schnitt die Variante mit 133 MHz FSB in *Praetorians* und *Dungeon Siege* bis zu 13 Prozent schneller ab. In *Aquanox 2* waren es immer noch zwölf

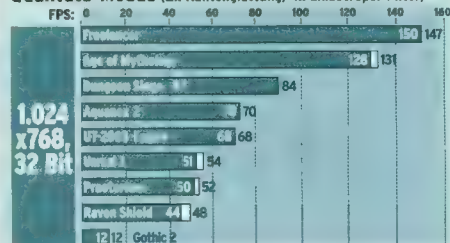
Pentium 4 gegen Athlon XP

PC Games wollte wissen, welcher Prozessor am schnellsten mit 3D-Spielen zusammenarbeitet. Hier unser Ergebnis aus neun Spieletests.

Standard-Modus



Qualitäts-Modus (2x Kantenglättung, 4x anisotroper Filter)



AMD oder Intel – das macht für Spieler im Moment keinen großen Unterschied. Intels Drei-Gigahertz-Maschine und der Athlon XP 3000+ haben genügend Leistung – außer im hardwarehungrigen *Gothic 2*.

Abbildung: Radeon 9700 Pro, Catalyst 3.1, 512

MB RAM CL2; Intel: E7205/PC333, AMD: Nforce2/PC333, WinXP SP1, DirectX 9

Das Wichtigste in Kürze

Hier finden Sie konkrete Entscheidungshilfen für den Kauf der wichtigsten PC-Komponenten.

AMD oder Intel?

Die Prozessoren beider Hersteller haben Stärken und Schwächen. Auf Intel-Rechnern laufen *Aquanox 2*, *Dungeon Siege*, *Warcraft III* und *Freelancer* schneller. AMD-Domänen sind *Praetorians*, *Unreal 2*, *Age of Mythology* und *UT 2003* Engine.

Was ist der beste Mainboard-Chipsatz für einen AMD-Rechner?

Für Sockel-A-Rechner empfehlen wir Nvidias Nforce2-Chipsatz. Er ist schnell und stabil.

Welchen Mainboard-Chipsatz sollte ein Intel-PC verwenden?

Bei Intel-CPU's sollte es auch ein Intel-Chipsatz sein. Der Sis 655 ist (noch) langsam, VIA-Boards kaum verfügbar.

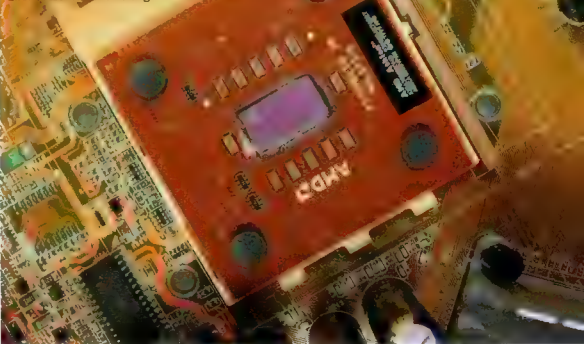
Brauche ich ein Zweikanal-Speichersystem?

Ja, denn rund fünf Prozent mehr Performance sollte man nicht brach liegen lassen.

Welchen Speicher kaufe ich, um auch in Zukunft auf der sicheren Seite zu sein?

Markenspeicher der Bauart DDR400 sollte es im Hinblick auf die Zukunft schon sein. DDR400-Module laufen immer auch mit niedrigeren Taktfrequenzen als DDR333 (166 MHz DDR) oder DDR266 (133 MHz DDR).

GRÖßER BRUDER Der Barton-Kern des Athlon XP besitzt einen doppelt so großen internen L2 Zwischenspeicher. Spiele bedanken sich dafür mit sechs bis zwölf Prozent mehr Leistung.





PC-VERWALTUNG Die Northbridge kümmert sich um den Datenfluss zwischen CPU und Hauptspeicher.

Prozent, bei **Freelancer** lief die 133-MHz-Version noch zehn Prozent schneller. Weniger stark, aber noch messbar, profitieren **Gothic 2** (acht Prozent), **Unreal 2** (neun Prozent) und **Raven Shield** (fünf Prozent). Auch bei AMD zählt der FSB-Takt, allerdings hat man ihn bereits im Quantispeed-Namen eingerechnet. Der Athlon XP 2600+ mit 133 MHz FSB rechnet mit einer Taktfrequenz von 2.133 MHz, während der 2600+ mit 166 MHz FSB nur mit 2.083 MHz taktet.

Der Gratis-Nachbrenner

Dass ein schnellerer FSB-Takt einen Prozessor in Spielen so stark befähigen kann, haben auch AMD und Intel bemerkt. Aus diesem Grund arbeitet man schon fleißig an den ersten Prozessoren mit 200 MHz Frontside-Bus. Die ersten Modelle werden vermutlich noch im zweiten Quartal in den Handel kommen. Wer bis dahin nicht warten kann, kann diesen Schritt in Eigenverantwortung einfach selbst vornehmen, denn das führt im Idealfall zu fünf bis zehn Prozent mehr Performance. Voraussetzung sind ein FSB-200-taugliches Nforce2-Mainboard und ein freigeschalteter Athlon XP. Eine ausführliche Anleitung, wie Sie den Athlon XP freischalten, finden Sie auf www.pcgames.de unter dem WEBCODE 229W. Bei unserem Test wollte der neue Athlon-XP-Kern Barton mit 200 MHz Frontside-Bus nicht immer mit unseren Nforce2-Mainboards zusammenarbeiten. Es scheint also, als ob manche Prozessoren und einige Versionen des Nforce2-Chipsatzes nicht so übertaktfreundlich sind wie andere. Letztendlich hilft hier nur der Praxis-Versuch. Bei Intels Pentium 4 hat die Anhebung des FSB-Takts noch größere Auswirkungen. Der Sprung von 133 auf 200 MHz beträgt 66 Megahertz, das entspricht im Quad-Pumped-System-Bus (der FSB-

Takt wird vervierfacht) annähernd 266 effektiven Megahertz.

Der optimale Chipsatz

Prozessor und FSB spielen zwar eine große Rolle in der Gesamtleistung eines Spiele-PCs, aber auch der Mainboard-Chipsatz ist diesbezüglich nicht zu unterschätzen. Eine schlechte Mainboard-Wahl kann bei ansonsten gleicher Hardware bis zu 15 Prozent Performance-Verlust bedeuten. Für AMD-Prozessoren ist Nvidias Nforce2 der schnellste Chipsatz und liegt ungefähr gleichauf mit dem zumindest im Testverlauf etwas instabilen VIA KT400A. Das Schlusslicht der SockelA-Mainboards bilden VIAs KT333 und der 746 FX von Sis. Intels aktueller Pentium 4 und Celeron erreichen die maximale Performance auf Platinen mit E7205-Chipsatz (Codename: Granite Bay). Zwei bis fünf Prozent weniger bieten Platinen mit 845E-/PE-Chipsatz. Wer zu einem Intel-Rechner greifen will, sollte sich mit einem der neuen Intel-Chipsätze Springdale und Canterwood anfreunden, denn die unterstützen Pentium-4-Prozessoren mit 200 MHz FSB. Das macht es einfacher, später einen passenden P4 nachzurüsten und noch mehr aus der Hardware herauszuholen.

Stereo: Zweikanal-Speicher

Die Speicherbausteine auf Mainboards werden von der Northbridge (siehe Extrakasten: Was ist das?) angesprochen. Wenn die aber mit zwei statt nur einem Datenkanal auf den Speicher zugreifen kann, erhöht das die Systemleistung. Nach Intel und Nvidia bringt jetzt auch Sis entsprechende Zweikanal-Chipsätze auf den Markt. Intel setzt mittlerweile sogar bei DDR-Chipsätzen auf Dual-Channel-Technik. Was die Technik tatsächlich bringt? Bei gleichzeiti-

gem Einsatz von zwei Speichermodulen auf einem Dual-Channel-Chipsatz läuft der Rechner rund drei bis fünf Prozent schneller als mit einem Modul – das gilt sowohl für Intel-als auch für AMD-PCs.

Kompromisslose Speicherauswahl

Die Wahl des passenden Speichers ist nicht mehr so einfach wie noch vor ein paar Jahren. Am meisten verbreitet sind DDR266-, DDR-333- und DDR400-Speichermodule, die sich in ihrer Lese- und Schreibgeschwindigkeit unterscheiden. Die zukünftigen Prozessoren mit 200 MHz FSB werden erst mit DDR400-Speicher so richtig auf Touren kommen. Vor allem der Nforce2 ist auf teilbaren FSB-/Speichertakt angewiesen. Allerdings gibt es noch keine Produktions-Standards für DDR-400-RAM, was im schlimmsten Fall dazu führen kann, dass heute gekaufte Speicher-Riegel den Dienst mit DDR400-tauglichen Mainboards verweigern. Das ist aber eher unwahrscheinlich – vor allem Markenmodule (unter anderem Infineon, Kingston, Samsung) dürften Ihnen keinen Ärger bereiten. In einigen Fällen ist ein DDR400-System übrigens schneller, wenn der Speicher statt mit 200 MHz DDR auf 166 MHz DDR heruntergetaktet wird und damit synchron mit dem FSB-Takt arbeitet. Damit Sie nicht alle technischen Details selbst kombinieren müssen, haben wir für Sie auf dieser Seite im Extrakasten „So wählen Sie den richtigen Speicher“ eine Tabelle mit den besten Kombinationen für aktuelle Hauptplatinen zusammengestellt. Zum Vergleich der aktuellen Top-Prozessoren finden Sie auf Seite 167 noch ausführliche Benchmarks über die Leistung des Pentium 4 mit 3,06 Gigahertz im direkten Vergleich mit einem Athlon XP 3000+.

BERND HOLTMAHN



So wählen Sie den richtigen Speicher

Wir verraten Ihnen die besten Kombinationen aus Frontside-Bustakt und Speichertakt für alle gängigen Mainboard-Chipsätze.

Chipset	Max. FSB-Takt	Optimales RAM	Erklärung
VIA KT266(A)	133 MHz DDR	DDR266 (133 MHz DDR)	Maximalleistung mit Einstellungen wie links angegeben
VIA KT333	133 MHz DDR	DDR333 (166 MHz DDR)	Maximalleistung mit asynchroner Taktung (FSB 133 MHz + PC333 RAM)
VIA KT400	166 MHz DDR	DDR333 (166 MHz DDR)	PC400-RAM läuft meist instabil
Nvidia Nforce2	166 MHz DDR	DDR333 (166 MHz DDR)	Takten Sie RAM und FSB synchron; FSB 200 oftmals instabil
Sis 746FX	166 MHz DDR	DDR400 (200 MHz DDR)	Maximalleistung mit asynchroner Taktung wie links angegeben
Intel 8450	100 MHz QDR	DDR266 (133 MHz DDR)	Pentium 4 mit „Willamette“- oder „Northwood“-Kern empfehlen
Intel 845E	133 MHz QDR	DDR266 (133 MHz DDR)	Pentium 4 mit „Northwood B“-Chipskern empfohlen
Intel 845PE	133 MHz QDR	DDR333 (166 MHz DDR)	Maximalleistung mit asynchroner Taktung wie links angegeben
Intel 850E	133 MHz QDR	PC1066 (533 MHz DDR)	Maximalleistung mit Einstellungen wie links angegeben

Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!



Bildung: DTM Race
Driver Directors Cut,
2003 Codemasters®

**DTM
RACE DRIVER**



Sharp XV-Z 91 E

Auflösung: (SVGA)&(XGA) kompr.
Helligkeit: 600 Ansi-Lumen
DLP Technik (5fach FRG)
1200:1 Kontrastverhältnis

Nur 2.799,- €



Infocus X1

Auflösung: (SVGA)&(XGA) kompr.
Helligkeit: 1000 Ansi-Lumen
DLP Technik
2000:1 Kontrastverhältnis

Nur 1.739,- €



Sanyo PLV-Z 1

Auflösung: 964x544 (16:9)
Helligkeit: 700 Ansi-Lumen
LCD-Technik
800:1 Kontrastverhältnis

Nur 1.990,- €

Verbinden Sie einfach
Ihre Bildquelle (z.B.
Spielkonsole, PC, Sat-
Receiver, DVD-Player) mit
einem Videoprojektor
und projizieren Sie Ihre
Spiele und Filme im
Großformat auf eine
Leinwand.

UPS-Versand und
Finanzkauf möglich!

PLZ 1:
MORESCREEN BERLIN
Gäblerstr. 7
13086 Berlin
Tel.: 030/92373270
PLZ 2:
MEDIASTAR HAMBURG
Norddeutschlands größter
Videoprojektoren
vergleichsraum
Am Kielortplatz 3
22850 Norderstedt
Tel.: 040/73430637
PLZ 3:
ART & VOICE HANNOVER
Davenstedter Str. 111/Bauweg
30453 Hannover
Tel.: 0511/441046
PLZ 4:
**HEIMKINOCENTER
DÜSSELDORF**
Wielandstr. 21
40211 Düsseldorf
Tel.: 0211/6171414
GROBI DÜSSELDORF
Windvogt 40
41564 Kaarst
Tel.: 02131/769412

KHS OBERHAUSEN
Heidstr. 21 23
48149 Oberhausen
Tel.: 0208/634051
PLZ 5:
MEDIASTAR KÖLN
Friedrich-Bessel-Str. 10
50126 Bergheim
Tel.: 02271/759349
BIGSCREEN LIPPSTADT
Geiststr. 19
59555 Lippstadt
Tel.: 02941/245757
PLZ 6:
MEDIASTAR FRANKFURT
Europas größter
Videoprojektoren-
vergleichsraum
Wilhelm-Leuschner-Str. 6
63500 Seligenstadt
Tel.: 06182/89490
PLZ 7:
SINEX STUTTGART
Bühlstr. 35
71101 Schönaich
Tel.: 07031/733693
PLZ 8:
BEAMAX MÜNCHEN
Wallbergstr. 6
85221 Dachau
Tel.: 08131/275155
PLZ 9:
MEDIASTAR NÜRNBERG
Wilhelm Meisel-Str. 20
90530 Wendelstein
Tel.: 09129/908396

**HEIMKINO.AT
ÖSTERREICH'S GRÖßTE
HEIMKINOWELT**
Shopping City Süd, Top 48
A-2334 Vösendorf
Tel.: 01/6982317

Tonbild Spinnerel AG
Bernstraße 281
CH-4852 Rothrist
Tel.: 062/7940000

Mehr Infos über Videoprojektoren finden Sie im Internet unter www.kinoformat.de

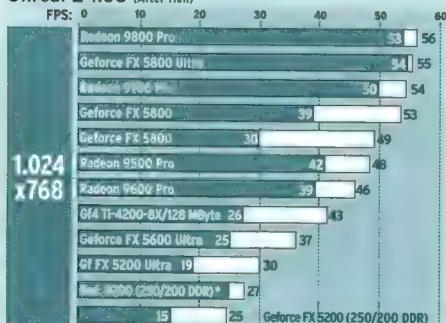


Neue 3D-Muskelprotze

Leise und extrem übertaktungsfreundlich: Wir haben die GeForce FX 5800 gegen eine 5800 Ultra **und die erste Radeon 9600 Pro antreten lassen.**

Grafikkarten auf der Rennstrecke

Unreal 2 1.00 (After Hell)



Alle Nvidia-Karten verlieren hier im Qualitäts-Modus wesentlich mehr Leistung als die ATI-Konkurrenten. Die Radeon 9600 Pro schneldet etwas schlechter ab als ihr Vorgänger 9500 Pro. Der FX 5600 Ultra ist nicht schneller als die GT4 Ti-4200.

Einrichtung: Athlon XP 2600+ C, Asus A7N8X Del. (1.002), 512 MByte DDR-RAM, WinXP SP1, Detektor 42.72 (D3D: Balanced, OpenGL: Application), Ab 6307 (Quality AF), DirectX 9.0, Quality: 2X FSAA + 4:1 AF

*Keine Kartenglöstung möglich

Legend: Standard

Obwohl Nvidia den GeForce FX bereits im November 2002 angekündigt hat, liegen erst seit einigen Wochen FX-Grafikkarten in den Händlerregalen. Nachdem wir bereits in der letzten Ausgabe die GeForce FX 5800 Ultra von Terratec sowie die Platine von MSI testen konnten, erreichten uns in diesem Monat die 5800 Ultra von Leadtek sowie die erste GeForce FX 5800. Ati schickte uns außerdem eine Referenzkarte mit dem brandneuen Radeon 9600 Pro zum Vorabtest.

Radeon 9600 Pro – was ist das?

Die Radeon 9600 Pro ist eine Mittelklasse-Platine und wird als erster Ati-Prozessor überhaupt in 0,13-Mikrometer-Technik (statt 0,15) hergestellt. Ihr Chip-takt liegt bei 400 MHz, der Speichertakt bei 300 MHz DDR (600 MHz effektiv). Etwas langsamer unterwegs sind die bald erscheinenden 3D-Beschleuniger mit Radeon 9600, denn sie arbeiten lediglich mit 325 MHz/200 MHz DDR (Chip/Speicher). Im Gegensatz zu den Ati-Chips R300 und R350 braucht die 9600 Pro keinen zusätzlichen Strom vom PC-Netzteil. Der unscheinbare Lüfter ist mit 48 dB(A) sehr leise, auch im Vergleich zu den GeForce-FX-5800-Ultra-Platinen.

Schneller oder langsamer?

Die Radeon 9600 Pro ist dem Vorgänger 9500 Pro technisch unterlegen. Sein RV350-Chip hat nämlich

Die kommenden Grafikchips im Technikvergleich

Wir zeigen Ihnen die wichtigsten technischen Unterschiede der neuen Grafikprozessoren von Nvidia und ATI in einem Überblick.

	Geforce FX 5200	Geforce FX 5200 Ultra	Geforce FX 5600 Ultra	Radeon 9200	Radeon 9600	Radeon 9600 Pro	Radeon 9800 Pro
Codename	NV34	NV34	NV31	RV280	RV350	RV350	RV350
Chiptakt	250 MHz	325 MHz	350 MHz	250 MHz	325 MHz	400 MHz	380 MHz
Speichertakt	200 MHz DDR	325 MHz DDR	350 MHz DDR	200 MHz DDR	200 MHz DDR	300 MHz DDR	340 MHz DDR
Speicherbus	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	256 Bit, DDR-I (II)
Speicher-Interface	5 ns oder besser	3 ns oder besser	2,8 ns oder besser	5 ns oder besser	5 ns oder besser	3,3 ns oder besser	2,9 ns oder besser
Verwendeter Speicher	6,4 GByte/s	10,4 GByte/s	11,2 GByte/s	6,4 GByte/s	6,4 GByte/s	9,6 GByte/s	21,7 GByte/s
Pixel-Pipelines	4 (2 Farbwerte/Takt)	4 (2 Farbwerte/Takt)	4	4	4	4	8
Anisotroper Texturfilter	8 x 8 1 trilinear	8 x 8 1 trilinear	8 x 8 1 trilinear	8 x 8 1 trilinear	8 x 8 1 trilinear	8 x 8 1 trilinear	8 x 8 1 trilinear
Preis	Ca. € 100-150,-	Ca. € 180,-	Ca. € 250-300,-	Ca. € 100-200,-	Ca. € 200-230,-	Ca. € 230-300,-	Ca. € 430-470,-

nur vier statt acht parallele Pipelines und zwei statt vier Vertex-Shader-Einheiten. Das schlägt sich natürlich in unseren Spieltests nieder. Fast in jedem Spiel schneidet die Radeon 9600 Pro schlechter ab als eine 9500 Pro, ist aber dennoch schneller als alle Nvidia-Grafikchips in der Leistungsklasse. Ein überraschendes Ergebnis, denn der Name 9600 Pro lässt unbedarfte Spieler eigentlich vermuten, dass die Karte schneller ist als eine 9500 Pro. Fast die Performance einer 9500 Pro erreicht die Karte nur durch höhere Taktfrequenzen. In puncto Bildqualität leistet die Referenzplatine sehr gute Arbeit, ebenso bei aktiviertem anisotropen Texturfilter und eingeschalteter Kantenglättung (2X, 4X und 6X). Wenn Sie momentan die Wahl haben, greifen Sie zur schnelleren Radeon 9500 Pro.

FX 5800: Das Übertakterwunder

Innovation setzt bei der Geforce FX 5800 nicht auf die FX-Flow-Kühlung, sondern verwendet einen weniger lauten Lüfter mit gleicher Bauhöhe. Wie die FX-5800-Ultra-Versionen nimmt der Kühler damit auch den Platz des ersten PCI-Steckplatzes neben dem AGP-Port ein. Angenehm überrascht waren wir von der Lüfterlautstärke, denn die liegt im 3D-Modus kaum höher als die einer Geforce4 Ti-4200. Auch das Übertaktungsergebnis kann sich sehen lassen, schließlich konnten wir die Standard-Taktung von 400/800 (Chip/

Speicher) problemlos auf 530/1000 MHz heraufstellen. Bei eingeschalteten Qualitäts-Features (anisotroper Filter/Kantenglättung) bedankt sich die Grafikkarte beim Übertakter mit bis zu 20 Prozent mehr 3D-Performance. Da die Karte circa 100 bis 150 Euro günstiger als die Ultra-Version ist, können Sie hier nicht nur viel Geld sparen, sondern erhalten dafür auch noch eine ohrenfreundliche Geforce FX.

Der FX-Silberfeli

Die Winfast A300 Ultra TD MyVIVO ist ein Blickfang, denn sie wird komplett von einem enormen Sandwich-Kühlkörper ummantelt. Der ist so breit, dass er wie alle anderen FX-5800-Ultra-Kühlösungen auch einen zusätzlichen PCI-Steckplatz belegt. Auf dem Sandwich-Kühler wurden zwei Lüfter verbaut, die durch ihre schräge Anordnung für einen idealen Luftstrom im PC sorgen. Dabei sind sie aber nicht leiser als Nvidias Kühl-

turbine der Referenzplatine. Das tiefe Brummen der A300 klingt allerdings deutlich angenehmer als das nervende Nvidia-Surren und lässt sich deshalb in Spielen leichter ignorieren. Ein klarer Pluspunkt. Bei unserer Testversion konnten wir den Chip auf 505 MHz übertakten – hier gab die Tornado FX 5800 mehr her. Am Fazit vom Grafikkartentest der vorherigen Ausgabe ändert sich aber trotzdem nichts: Grafikkarten mit FX 5800 Ultra sind einfach zu laut und leider auch zu teuer. Viel interessanter sind die 5800-Platinen, denn die sind günstiger und lassen sich auch auf Ultra-Niveau übertakten. Der Radeon 9600 Pro schlägt sich aufgrund seiner abgespeckten Rechenpower nicht unbedingt schlecht. Er ist zwar etwas langsamer als der 9500 Pro, aber hängt der FX 5800 an den Fersen – eine endgültige Wertung vergeben wir allerdings erst, wenn die erste serienreife Karte unser Testlabor erreicht.

BERNO HOLTSMANN



HEISS Die FX 5800 von Innovation lässt sich stark übertakten.

Geforce-FX-Grafikkarten im Vergleichstest

Name:	Tornado Geforce FX 5800	A300 Ultra TD MyVIVO
Hersteller:	Innovation	Leadtek
Info-Telefon/Preis:	05932-50450/ca. € 409,-	02405-424602/ca. € 540,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Ausreichend
Grafikchip:	Geforce FX 5800	Geforce FX 5800 Ultra
Taktfrequenz Chip/Speicher:	400 MHz/800 MHz (2,2 ns)	500 MHz/1 000 MHz (2,0 ns)
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR-II-RAM, 128 Bit	128 MByte DDR-II-RAM, 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, DVI-I, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI-I, TV-Out (S-Video)
Pixel Shader/Vertex Shader:	PS 2.0/VS 2.0	PS 2.0/VS 2.0
Software:	3D Mark 03, Comanche 4 etc.	Gun Metal, Big Mutha Truckers, Tools
Sonstige Ausstattung:	Hardware-Monitor, AGP 8X	DVI-VGA, S-Video/Comp.-Splitkabel
Übertaktbar (Chip/Speicher)	530 MHz/1 000 MHz	505 MHz/1 100 MHz
Wertung	1,5	1,5
Kommentar:	Günstiger als eine 5600 Pro, überbietet sogar schneller	Die bisher subjektiv leiseste FX 5800 Ultra

Edel und echt teuer

Es ist nicht zu übersehen: Diese PCs sind nichts für Pfennigfuchser! Wir haben uns die **Crème de la Crème der High-End-Rechner** ins Testlabor geladen.

Bei dem Wort „Komplett-PC“ denken sparsame Spieler an 1.000-Euro-PCs von Aldi, Lidl, Plus. Was aber, wenn der nicht ausreicht? Wir wollen wissen, wie gut die teuersten Komplett-Rechner wirklich sind und haben zwei Modelle auf Herz und Nieren geprüft.

Der US-Hersteller Alienware gibt mit dem Topmodell Area 51 in Deutschland seinen Einstand. Die Ausstattungsliste kann sich sehen lassen: Pentium 4 mit 3,06 GHz, Mainboard mit i850E-Chipsatz, 1.024 MByte RAMBUS-Speicher, Radeon 9700 Pro, Soundblaster Audigy 2 – hier wurde nur Spitzen-Hardware verbaut. Ein Highlight für Backup-Fans ist sicherlich der 4x-DVD-Brenner von Pioneer. Auch bei der Peripherie hat sich Alienware äußerst lumpen lassen. Die Tastatur kommt von Logitech und die Maus ist eine Microsoft Intellimouse Explorer – beide hat man farblich auf das grüne Gehäuse abgestimmt. Die Spiele-Performance ist sehr gut (siehe Benchmarks).

Im Supernova von PC-Spezialist arbeiten hingegen ein Athlon XP 3000+ sowie eine brandaktuelle Radeon 9800 Pro von ATI. Die Hochleistungshardware wurde in einem edlen Alu-Gehäuse verbaut. Grundgerüst des PCs ist das Nforce2-Mainboard 8RDA+ von Epox, inklusive äußerst umfangreicher Überaktungs-Optionen im BIOS. Versierte User können den Multiplikator, Frontside-Bus, CPU- und Speicher-Spannung komplett manuell justieren. Bei unseren Leistungstests stellt der Rechner selbst den Area 51 in den Schatten. Der Supernova steht also für extrem hohe Spiele-Performance zu einem gleichermaßen hohen Preis. Der Alienware-Rivale ist hingegen ein echter Luxus-PC: Gehäusefarbene Eingabegeräte, telefonischer Rund-um-die-Uhr-Support, eigene Benchmarktools und Online-Support treiben den Preis in die Höhe.

BERND HOLTSMANN

Hohe Performance kostet viel

Wer Ego-Shooter mit mehr als rasanten 90 Bildern pro Sekunde spielen will, liegt bei unseren teuren Testkandidaten vollkommen richtig.

UT-2003-Engine 2166 (Flyby)



Serious Sam 2 1.07 (Große Kathedrale)



Der Supernova hebt in unseren zwei Spiele-Tests ab und hat sogar einen kleinen Vorsprung gegenüber dem Area 51 von Alienware.

Einrichtungen: Athlon XP 3000+, Intel P4 3,06 GHz,

Legend: 16 Bit

Radeon 9700/9800 Pro, Windows XP, Hohe Qualität: 2x FSAA, 4:1 AF, Extreme Qualität: 4x FSAA, 8:1 AF

Zwei High-End-PCs im Vergleichstest

Name:	Supernova	Area 51
Hersteller	PC-Spezialist	Alienware
Info-Telefon	0471-30819240	0800-1009079
Webseite	www.pc-spezialist.de	www.alienware.com
Preis	€ 2.349,-	€ 3.706,-
Preis/Leistung	Befriedigend	Ausreichend
Arbeitsspeicher	2x512 MByte Corsair PC333 (12,2)	2x512 MByte Samsung PC1066
Prozessor	Athlon XP 3000+	Pentium 4 mit 3,06 GHz
Mainboard	Epox 8RDA+	Asus P4T533-C
Festplatte	Western Digital 1200JB	Western Digital 1200JB
Grafikkarte	Radeon 9800 Pro	Radeon 9700 Pro
Sonstige Ausstattung		T-Shirt, Mouspad, Geogrip-Tragegurt
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut
Rechnerkonfiguration	Gut	Sehr gut
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut
Überaktungsmöglichkeiten	Sehr gut	Gut
Stabilität	Sehr gut	Sehr gut
Geräuschenwicklung	Akzeptabel	Akzeptabel
Wertung	1,5	1,6
Kommentar:	Edel-PC mit extrem hoher Spiele-Performance	Sehr teurer Luxus-PC mit hoher 3D-Leistung

DTM RACE DRIVER

- DIRECTORS CUT -




Racing. Made in Germany.



Heiseres Röcheln aus dem Auspuff. Finger spannen sich ums Lenkrad. Vollgas!

Das einzige Rennspiel mit Lizenz der DTM bietet Adrenalin pur. Mit realistischer Fahrphysik, spektakulärem Schadenmodell und 20 drängelnden Autos auf der Strecke. Ausgefeilt: der Story-Mode, bei dem man sich auch als Rookie Ryan McKane in filmreifer Handlung an die Spitze kämpfen kann. Abgefahren: 13 Original-Rennserien mit sämtlichen Wagen und mehr als 35 Strecken können gefahren werden, darunter die TDCA- und V8-Serie. Lust auf ein paar Runden der härteren Sorte? Der Schlüssel steckt.

Codemasters 

GENIUS AT PLAY

www.codemasters.com

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "DTM Race Driver" and "DTM" are trademarks of Codemasters. "DTM" is a trademark of FIA F1. All copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers, events, images featured in relation to the game are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. All rights reserved. Powered by GameCity. Design and trademarks of GameCity Industries, Inc. All rights reserved.



Mystify Razer Boomslang 2500

Wie sollte eine Maus für Spieler funktionieren? Sehr präzise – denn mit einer guten Maus sind auch genaue Treffer in Ego-Shootern kein Problem mehr. Moderne Mäuse setzen oft auf optische Sensoren, die zwar recht hochauflösend sind (bis zu 800 dpi), es mit der kugelbetriebenen Mystify Razer Boomslang 2500 aber nicht aufnehmen können. Die arbeitet mit einer Auflösung von sagenhaften 2.500 dpi und ist damit deutlich besser. Vom grünen Vorgängermodell Razer Boomslang 2000 (2.000 dpi) hat man das umstrittene Design übernommen. Die fünf Maustasten und das Scrollrad wurden optimiert, damit sie sich mit weniger Druckkraft bedienen lassen. Als sehr präzise erweist sich die mitgelieferte Software, denn mit ihr können Sie sogar die Sensitivität der horizontalen und vertikalen Achse regeln. Auch wenn sich an der Form nach wie vor die Geister scheiden – die Mystify Razer Boomslang 2500 ist die präziseste PC-Maus!

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL MYSTIFY RAZER BS. 2500

HERSTELLER	Razer/Tenatoc
PREIS	Ca. € 69,-
TEL.	www.terratec.de
AUSSTATTUNG	2,1
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	2,0

FAZIT: Ungewöhnliches Aussehen, aber die gewöhnliche PC-Spielm Maus

WERTUNG

2,1

EluminX Leucht-Keyboard

Kennen Sie das? Sie sitzen in einem dunklen Raum vor dem PC und vertippen sich andauernd, wenn Sie in Ihrem Lieblingsspiel nach den richtigen Tasten suchen? Mit dieser Tastatur haben Sie das Problem nicht mehr, denn sie ist hintergrundbeleuchtet – eine Technik, die auch vom US-Militär eingesetzt wird. Die Standard-Tastatur mit 104 Tasten gleicht in Qualität und Verarbeitung der eines guten Notebooks – sie ist flach und hat einen spürbaren Druckpunkt. Für die Beleuchtung verwendet man eine fluoreszierende Leuchtfolie, die aquamarinblaues Licht spendet und damit die transparenten Tasten beleuchtet. Bei absoluter Dunkelheit sind alle Tasten durch das dezente Licht stets erkennbar. Mit 1,5 Metern Länge ist das Kabel mit PS/2-Anschluss leider etwas kurz. Eine gute Tastatur, die mit einigen Zusatzfunktionen, zum Beispiel zur Steuerung von Multimedia-Anwendungen, noch wesentlich verbessert werden könnte.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL ELUMINX LEUCHT-KEYBOARD

HERSTELLER	Auravision
PREIS	Ca. € 99,-
TEL.	(03039) 4 71 78 93 08
AUSSTATTUNG	2,2
EIGENSCHAFTEN	1,5
LEISTUNG	1,8

FAZIT: Sehr teuer, aber ein Hingucker auf jeder dunklen LAN-Party

WERTUNG

1,8

Adi Microscan A715

Für die Flachbildschirm-Marktübersicht in PC Games 05/03 kam dieser TFT mit 16 ms Reaktionszeit etwas zu spät. Der Microscan A715 besitzt zwei Signaleingänge: DVI und den regulären D-Sub-Anschluss. Umschalten lassen sich die beiden Eingänge bequem per Knopfdruck. Zwei Gelenke im Standfuß ermöglichen es Ihnen, den Monitor zu neigen und in der Höhe zu verstellen. Einen Pluspunkt für die Ausstattung bekommt der A715 aufgrund des integrierten USB-1.1-Hubs sowie der beiden Lautsprecher. In unserem Praxistest erreicht er eine sehr gute Schaltgeschwindigkeit: Mit 22 Millisekunden konnten wir selbst in Unreal 2 keine Verzögerungen oder Schlieren erkennen. Für turbulente Ego-Shooter ist der Monitor also ohne Zweifel geeignet. Auch die Farbbrillanz, Bildschärfe und Helligkeitsverteilung hat uns überzeugt – für einen Preis von rund 500 Euro ist der A715 eindeutig empfehlenswert.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL MICROSCAN A715

HERSTELLER	Adi
PREIS	Ca. € 499,-
TEL.	0421-8390800
AUSSTATTUNG	1,6
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	1,7

FAZIT: Rundum empfehlenswerter TFT – auch Ego-Shooter-tauglich

WERTUNG

1,8

SAMTRON

TESTSIEGER CHIP 05/2003 PREISTIP 05/2003

5810 Samsung 15" Samtron 515 TCO99
 Auflösung max. 1024 x 768 Pixel | Punktabstand: 0,29 mm |
 Bildeauflösung: 25 ms | Kontrastverhältnis 330:1 |
 Helligkeit: 250 cd/m² | Betrachtungswinkel H/V: 140°/120° |
 Video D-Sub Ja | Garantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

279,-

ultron

58103 ultron CompactFlash-Karte 32MB 3 Jahre Herstellergarantie
58104 ultron CompactFlash-Karte 64MB 3 Jahre Herstellergarantie
58105 ultron CompactFlash-Karte 128MB 3 Jahre Herstellergarantie
58115 ultron CompactFlash-Karte 256MB 3 Jahre Herstellergarantie

58103 19,90 58104 24,90 58105 44,90 58115 72,90

NEU Ab sofort können Sie den **Preisverlauf** eines Produktes in unseren **Artikelinformationen** einsehen.

NEU Sollte mal ein gewünschter Artikel nicht lieferbar sein, finden Sie bei uns immer das richtige **Alternativprodukt!**

ultron

58175 ultron Octavus 5.1 600W Surround Soundsystem
 Farbe: Anthrazit | Leistung: 600W (PMPO)/45W (RMS)
 Subwoofer: 40" 200Hz, 10W (RMS)/Säulen: 80" 20kHz, 7W (RMS) | Umschalter Stereo-/Surround-Sound, Lautstärke-/Bass-/Center-Front- und Back-Lautsprecher | 13 Jahre Herstellergarantie

69,90

TOP 12

58105 Shuntle PC-SS50 478 F-ATX 236,00
58104 Philips PCVC-740K ToU-Cam pro WebCam USB 69,90
60004 APACER Pen/USB-Disk 256 MB 2.0 87,00
60005 HP PSC 2210 C8658A 299,00
60007 Toshiba SDM-1712 DVD-ROM 16"/48" 45,00
60008 Mustek V56L 5CH (5.1) DVD-Player 97,00
60009 IBM 120GB IC35L120AV-V2 ZMB 7.200upm 123,00
50114 ATX-Midtower (600L) 300W PFC 41,00
61300 BenQ 17.0" LCD PP781 Silber 548,00
60003 Abit SR7-8X P4 478 S-ATX 96,50
53132 Cherry G83-6105 W85 PS/2 15,90
61301 ASUS V9280S/TVD 6F4 T14200/8X DDR 128MB 214,00

SAMTRON

58068 Samsung 17" Samtron 76E 70kHz TCO99
 Sichtbare Diagonale: 16" | Bildröhrentyp: FST |
 Auflösung: 1280 x 1024 Pixel | Punktabstand: 0,28 mm |
 Bildmaske: Lochmaske | Video D-Sub: Ja |
 Garantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

115,-

ultron

58068 ultron UHC-722 DVD-/MP3-Disc-Player
 DVD-/CD-/MP3-/CD-R-/CD-RW-/VCD- und SVCD-Standard |
 Kodak Picture CD und JPEG kompatibel | Optimales optisches
 Abtastsystem zur Gewährleistung von Disc-Stabilität und
 Kompatibilität | 10 Bit/27 MHz Video- und 96 kHz/24 Bit Audio-
 DAC-Leistung | u.s.m. | 13 Jahre Herstellergarantie

99,90

EXCALIBUR

61303 HIS ATI Radeon 9700 Excalibur 128MB TV-Out retail
 Grafikkarte: ATI Radeon 9700 | Bustyp: AGP 8x/4x/2x |
 Speichertyp: DDR | Punktabstand: (RAMDAC) 400 MHz |
 Taktung RAM: 540 MHz | Taktung Grafikkarte: 275 MHz |
 2 Jahre Herstellergarantie

285,-

SAMTRON

58103 Samsung 21" Samtron 210P+ 115kHz TCO99
 Sichtbare Diagonale: 20" |
 Auflösung: 1800 x 1440 Pixel |
 Punktabstand: 0,25 mm |
 Bildmaske: Lochmaske |
 Video D-Sub: 5x BNC |
 Garantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

454,-

NEU **Ständig aktuelle Anzeige der zuletzt aufgenommenen zehn neuen Produkte!**

Der Computerhardware-Versand

24h Shopping **www.FortKnox.de**

BESTELLTELEFON: **0800-3678566** • BESTELLFAX: **0800-3678329**

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr

24 Stunden täglich

E-MAIL: **info@fortknox.de**

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. (Brutto-Preise). Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme (bei Online-Bestellungen nur € 4,50). Rüferr, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 16.04.2003



Spiele- Netzwerk aus der Dose

Ob Counter-Strike (dt.) oder Age of Mythology: Mit dem neuen Stromnetzwerk sind Wohnungswände **kein Hindernis mehr** für ein gepflegtes Multiplayer-Match!

PCs vernetzt man in der Regel mit langen Netzwerk-Kabeln. Aber was, wenn sich zwischen den PCs mehrere Stockwerke oder Räume befinden? Ein versierter Heimwerker greift vermutlich zum Bohrer, um durch die Wände ein normales Netzwerk-Kabel zu legen. Etwas eleganter ginge es vielleicht mit einem Funknetzwerk, aber das ist für Ego-Shooter angesichts des schlechten Pings nicht zu empfehlen – als PC-Spieler hatte man bisher also schlechte Karten. Bis jetzt. Die neue Übertragungstechnik Powernet verwendet nämlich die Stromleitungen zur Datenübertragung. Pro Rechner wird ein Powernet-Adapter in die Steckdose gestöpselt und schon können Sie **Battlefield 1942** und Co. spielen. Sie müssen weder bohren noch sich mit hohen Pings von Funknetzwerken herumplagen. Im Test reichte der Ping der sieben getesteten Adapter übrigens von sagehaften zwei bis zu zwölf Millisekunden – Werte, die sich durchaus mit denen eines Kabelnetzwerkes messen lassen können.

Anschlussfreudige Adapter

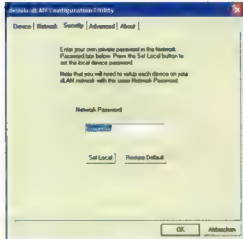
In Deutschland gibt es zurzeit vier Anbieter von Powernet-Geräten. Die RJ45-Varianten funktionieren ohne Treiber und werden einfach in die Steckdose sowie die Netzwerk-Karte Ihres PCs gesteckt. Sie eignen sich sowohl für den Betrieb mit Netzwerkverteilern (Hubs und Switches) als auch für den direkten Anschluss an ein DSL-Modem. Die Geräte mit USB-Anschluss hingegen sind etwas günstiger, brauchen eigene Treiber und arbeiten nur mit PCs zusammen. Die Übertragungsgeschwindigkeit der Netzwerk-Adapter von Deneq, Corinex und Devolo wird mit 14 Mbit pro Sekunde angegeben. Dies ist ein Bruttowert, effektiv nutzen Sie unter optimalen Bedingungen maximal 7 Mbit/s. Powertec gibt für den PDSL 2+ nur eine Übertragungsrates von 5 Mbit/s an, hierbei handelt es sich aber um die effektive Übertragungsrates. Dass fast alle Geräte zueinander kompatibel sind, liegt daran, dass sie die gleiche Basis-Hardware verwenden. Nur einige USB-Adapter weigern sich, mit Fremdgeräten zu kooperieren. Das liegt aber nicht an der Hard-, sondern an der Software.

Sicher vor den Nachbarn

Der Powernet-Ethernet-Adapter von Corinex wird über ein mitgeliefertes RJ45-Kabel mit der Netzwerk-Karte des PCs verbunden. Wie bereits erwähnt, sind Treiber zur Installation unnötig – allerdings können Sie die 56-Bit-Verschlüsselung über die beigelegte Konfigurationssoftware aktivieren. So sichern Sie Ihr Stromnetzwerk vor neugierigen Nachbarn, die vielleicht das gleiche Stromnetzwerk einsetzen. Das beigelegte Netzwerk-Kabel bietet aber auch andere Anschlussmöglichkeiten, zum Beispiel den Anschluss an ein DSL-Modem, ein Hub oder Switch. Schwächen zeigte der Powernet-Ethernet-Adapter im Praxisstest nicht. In einer Wohnung mit circa 25 Metern Leitungslänge lag die Bandbreite bei 3,6 Mbit pro Sekunde, ein guter Wert.

Ein kompatibles Duo

Das Komplettpaket Deneq Easyhome für DSL kostet mit 259 Euro zwar sehr viel, besteht dafür aber aus gleich zwei Geräten. Beide besitzen eigene Ein-/Aus-Schalter und eine grüne LED, die über den aktuellen Betriebsstatus informiert. Die Steckernetzteile sind sehr groß und leisten mit 4,4 Mbit/s überdurchschnittlich gute Arbeit. Über jeden Zweifel erhaben ist der Ping,



SICHER IST SICHER Alle Powernet-Adapter besitzen eine eingebaute 56-Bit-Verschlüsselung.

denn er ist mit vier Millisekunden erstklassig. Aber nicht nur aufgrund der guten Performance können wir das Paket empfehlen, denn es arbeitete auch mit allen anderen Powernet-Adaptoren mit RJ45-Anschluss tadellos zusammen – vorbildlich!

Professionelles Paar

Das Stecker-Paar PDSL 2+ von Powertec ist groß, sehr robust und lässt sich sogar an die Wand montieren. Als sehr praktisch erwies sich der Knopf für die Daten-verschlüsselung – hier brauchen Sie keine Zusatzsoftware, um das Sicherheitsfeature einzuschalten. Die theoretische Übertragungsgeschwindigkeit liegt mit fünf Mbit pro Sekunde etwas höher als die von uns gemessenen 4,0 Mbit/s. Wie auch Deneq bietet Powertec die Adapter im Set an, allerdings für 40 Euro mehr.

Klein und schnell

Der Aachener Hersteller Devolo präsentiert mit dem Microlink LAN das kleinste Powernet-Gerät mit RJ45-Anschluss. Auf der beigelegten CD befindet sich eine Konfigurationssoftware für die Sicherheitsfunktion, Treiber werden auch hier nicht benötigt. Im Übertragungstest sichert sich der Devolo-Adapter mit 4,3 Mbit den zweiten Platz, direkt hinter dem Deneq Easyhome für DSL. Für rund 129 Euro ist dies die günstigste Powernet-Hardware mit RJ45-Anschluss.

USB – nein danke

Der Corinex-Powernet-USB-Adapter setzt ausschließlich auf den Anschluss per USB 1.1. Das macht die Installation etwas umständlicher, denn Sie müssen zuerst den mitgelieferten Treiber starten. Erst danach erkennt Ihr PC den Adapter als Netzwerk-Karte. Der Übertra-

Vorsicht Falle

Ob und wie gut Powernet in Ihrer Wohnung funktioniert, wissen Sie oft erst nach dem Kauf.

Die Reichweite der Powernet Adapter ist von Gerät zu Gerät unterschiedlich und hängt auch von der Länge der Stromleitungen zwischen den Adaptern ab. Bei einem mehrstöckigen Haus und einer ungünstigen Verteilung der Steckdosen kann die Leitungslänge zum Beispiel schnell 100 Meter erreichen. Damit die Bandbreite nicht unter 2 Mbit/s rutscht, darf die maximale Dämpfung des Signals den Wert 70 dB nicht überschreiten. Das sind je nach Leitungslänge also 30 bis 100 Meter Leitungslänge. Der Sicherungskasten schützt Netzwerkdaten effektiv ab – ein Powernet mit dem Nachbarn ist also nicht möglich. Letztendlich hilft bei Powernet nur der Praxisstest.

Brauche ich ein Stromnetzwerk?

Ein gleichwertiger Ersatz für ein 100-Mbit-Kabelnetzwerk ist Powernet noch nicht.

Die durchschnittliche Bandbreite von 500 bis 600 KiloByte pro Sekunde reicht für LAN-Spiele und das Surfen im Internet völlig aus – lediglich große Daten transfers brauchen länger. Wenn Sie das nicht stört, ist Powernet eine gute Alternative zu WLAN- oder Kabelnetzwerken. Leider sind die Adapter noch recht teuer: sparsame Spieler sollten also vorerst beim herkömmlichen RJ45-Netzwerk bleiben.

Was ist das?

- DSL**
Steht symbolisch für die schnelle Internet-Übertragungstechnik für Privatanwender
- WLAN**
Vernetzt über Funk mehrere PCs miteinander. Die Bandbreite liegt zwischen 11 und 54 Mbit/s
- RJ45**
Verbreiteter Steckerstandard für Netzwerk-Kabel und Netzwerkkarten
- Ping**
Reaktionszeit zwischen zwei Netzwerkrechnern (auch Internet). Niedriger Ping = bessere Verbindung.
- Übersprechen**
Wenn Stromleitungen verschiedener Wohnungen parallel nebeneinander verlaufen, kann der Nachbar Ihr Netzwerk „abhören“, da die Daten auch auf die Nachbarleitung übertragen werden. Der Begriff stammt aus den Anfangsjahren der Telephonie. Damals konnte man mit-Hören.

Powernet-Adapter mit Netzwerk-Anschluss im Test

	Easyhome for DSL	Microlink DLAN	Powernet Adapter	PDSL 2+
Hersteller/ Preis	Deneg/€ 259,- (2 Geräte)	Devolo/€ 129,90	Corinex/€ 129,-	Powertec/€ 299,- (zwei Geräte)
Info-Telefon	01805-00627282	0241-182790	0044-1179239733	0234-709260
Bezugsquelle	Independis (www.independis.de)	Fachhandel	Gebacom (www.gebacom.de)	Independis (www.independis.de)
Preis-Leistung	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Dokumentation	Kurzbedienungsanleitung, Handbuch auf CD	Handbuch	Handbuch	Kurzbedienungsanleitung
Kabel	2x Patchkabel 1,6 m, 2x Kabel mit Netzteil 1,8 m	Patchkabel 1,8 m	Patchkabel 1,6 m, Netzkabel 1,8 m	2x Patchkabel 1,8 m, 2x Netzkabel 1,2 m
Leistungsklasse (Brutto)	14 MBit/s	14 MBit/s	14 MBit/s	5 MBit/s
Installation / Konfiguration	Sehr einfach/einfach	Sehr einfach/einfach	Sehr einfach/einfach	Sehr einfach/mittel
Sicherheitstechnik	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung
Datentransfer 700 MByte	20 Minuten, 9 Sekunden (4,4 MBit/s)	20 Minuten, 47 Sekunden (4,3 MBit/s)	24 Minuten, 50 Sekunden (3,6 MBit/s)	22 Minuten, 20 Sekunden (4,0 MBit/s)
Software	Treiber CD	Treiber-CD	Treiber-CD	Keine
Spielefähigkeit/Ping	Sehr gut/4 ms	Sehr gut/4 ms	Sehr gut/5 ms	Sehr gut/3 ms
Kompatibilität zu anderen Herstellern	Corinex, Devolo, Powertec	Corinex, Deneg	Deneg, Devolo	Deneg
Wertung	2,0	2,0	2,2	2,3
Kommentar:	Erstklassige Leistung und sehr kompatibel: der Testsieger!	Sehr kompakter Adapter; nur etwas langsamer als der von Deneg	Die niedrigste Übertragungsrate bei Netzwerk-Adaptern	Professionelles Gerät mit guter Leistung, aber ein wenig teuer

gungstest verlief enttäuschend: Nur 2,0 MBit/s schaffte das Gerät. Das ist der schlechteste Wert im gesamten Testfeld. Auch der Ping fällt mit 12 Millisekunden ungewöhnlich hoch aus, ist für die meisten Spiele aber völlig ausreichend. Der Deneg Easyhome Net USB ist ebenfalls ein USB-1.1-Adapter, allerdings schneller als der von Corinex. Im Geschwindigkeitstest schafft der Easyhome Net USB immerhin 3,3 MBit/s bei sechs Millisekunden Ping. Im Vergleich zu den RJ45-Geräten ist das zwar immer noch langsam, dafür ist der Preis mit 99 Euro mehr als fair. Das schnellste USB-Gerät kommt von Devolo, heißt Microlink DLAN USB und schafft einen Datendurchsatz von immerhin 3,9 MBit pro Sekunde. Sein Stecker ist kleiner als der des Deneg Easyhome

Net USB und wird ebenfalls über USB 1.1 angeschlossen. Der Preis von knapp 100 Euro macht den Microlink DLAN USB zum eindeutigen Preis-Leistungs-Sieger.

Das Fazit

Besonders für Netzwerk-Spiele oder die Internet-Freigabe für ein ganzes Netzwerk (Internet-Sharing) ist Powernet sinnvoll. Allerdings sollten Sie für die beste Performance auf die RJ45-Adapter setzen. Die Tests zeigen eindeutig,

dass die USB-Geräte deutlich langsamer sind. Sehr überrascht waren wir von der Tatsache, dass sich die Stromnetzwerke weder durch den Einsatz von Bohrmaschinen noch Mikrowellen beeinträchtigen lassen. Verglichen mit einem klassischen Kabelnetzwerk ist die neue Strom-Übermittlung noch recht teuer und nicht besonders schnell. Das wird sich aber spätestens im nächsten Jahr ändern, denn dann kommen 100-MBit-Adapter auf den Markt.

BERND HOLTSMANN

Powernet-Adapter mit USB-Anschluss im Test

	Microlink DLAN USB	Easyhome Net USB	Powernet USB Adapter
Hersteller/ Preis	Devolo/€ 99,90	Deneg/€ 99,-	Corinex/€ 120,-
Info-Telefon	0241-182790	01805-00627282	0044-1179239733
Bezugsquelle	www.devolo.de	easyhome.deneg.de	www.corinex.com
Preis-Leistung	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend
Dokumentation	Handbuch	Kurzbedienungsanleitung, Handbuch auf CD	Handbuch auf CD
Kabel	USB-Kabel 1,7 m	USB-Kabel 1,7 m	USB-Kabel 0,5 m, Netzkabel 1,6 m
Leistungsklasse (Brutto)	14 MBit/s	14 MBit/s	14 MBit/s
Installation / Konfiguration	Sehr einfach/einfach	Mittel/einfach	Mittel/leicht
Sicherheitstechnik	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung
Datentransfer 700 MByte	22 Minuten, 50 Sekunden (3,9 MBit/s)	28 Minuten, 53 Sekunden (3,3 MBit/s)	45 Minuten, 33 Sekunden (2,0 MBit/s)
Software	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD
Spielefähigkeit/Ping	Sehr gut/8 ms	Sehr gut/6 ms	Gut/12 ms
Kompatibilität zu anderen Herstellern	Corinex	Corinex	Powertec, Deneg
Wertung	2,2	2,3	2,7
Kommentar:	Unser Preistipp: Gute Performance zum günstigsten Preis!	So teuer wie der Preistipp, allerdings etwas langsamer	Ein sehr teurer Adapter mit niedriger Übertragungsgeschwindigkeit

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.

Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft.

Mit mit als 25 Spielen im Test. Dazu gibt es jede Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung zu „Yager“. Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln.

Alles klar!



Grafikkarten

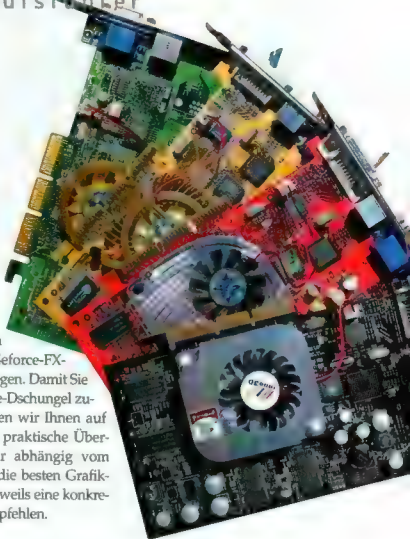
Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Knauserige Spieler greifen nicht unbedingt mehr zu den günstigen DirectX-7-Grafikbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460), Kyro-1/II- sowie Radeon-7000-Platinen oder dem 3D-Fliegengewicht Matrox G550. Schneller und nur etwas teurer ist die DirectX-8-Riege, bestehend aus Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro, und besonders empfehlenswert Radeon 9100 (etwa 100 Euro) oder die Geforce3-

und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen Sie bei vielen aktuellen 3D-Rollenspielen wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** oder dem Unterwasserspektakel **Aquanox 2** voll auf Ihre Kosten.

Finger weg von der Matrox Parhelia-512! Wer schon jetzt mit der Anschaffung von **Doom 3** liebäugelt, der investiert bis zu 450 Euro in eine Grafikkarte mit Radeon-9700-Pro-Chip. Wen die Lautstärke der

Kühlung und der extrem hohe Preis nicht stört, der kann sich eine der Geforce-FX-Grafikkarten zulegen. Damit Sie sich in der Hardware-Dschungel zu rechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir abhängig vom Hauptprozessor die besten Grafikkarten und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.



WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor Modell	Adrian Pentium III 500-800 MHz	Duron Celeron 600-800 MHz	Adrian Pentium III 800-1.000 MHz	Duron Celeron 800-1.300 MHz	Adrian Pentium III 1.000-1.400 MHz	Adrian XP 1.400-1.600 MHz	Pentium 4 1.400-1.600 MHz	Topmodel	Preis
IBM Celeron									
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Leadtek Geforce2 MX-400	Ca. € 60,-
Kyro II								Videologic Wildiris	Ca. € 65,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-420	✓	✓	✓	✓				MSI GF4 MX420D-T	Ca. € 75,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/T Pro	Ca. € 90,-
Radeon 7500	✓	✓	✓	✓				ATI Radeon 7500	Ca. € 80,-
Ra 200 Euro									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aspen Geforce3 Ti200	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200TS Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce4 MX-460	✓		✓	✓	✓			Asus V8170Pro/T	Ca. € 130,-
Geforce4 Ti-4200			✓	✓	✓			MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			ATI Radeon 8500	Ca. € 280,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FDX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 9500			✓	✓	✓			Atanas Radeon 9500	Ca. € 200,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			ATI Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
Dura 200 Euro									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
Geforce FX 5800 Ultra						✓	✓	Terratec Mystify 5800 Ultra	Ca. € 630,-
Parhelia-512						✓	✓	Abatron Geforce4 Ti4600	Ca. € 300,-
Radeon 9500 Pro					✓	✓	✓	Elisa Gladiac 9500 Pro	Ca. € 250,-
Radeon 9700					✓	✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700	Ca. € 380,-
Radeon 9700 Pro					✓	✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Faktor Chip/Preis	Wertung
GA4 Ti-200 Turbo	Abatron	Geforce4 Ti-4200-6x	Ca. € 200,-	64 MB GDDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB GDDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Techyon Rad. 9000 Pro	Tyen	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB GDDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MB GDDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Cannock 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,8
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,8
Gladiac 9500	Neue Elia GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,8
SP720072 Pure	Sparklin	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 158,-	64 MB GDDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Atanas Radeon 9000 Pro	Atanas	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB GDDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
GA4MX-460 VTD	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB GDDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,8

Neuentrag in diesem Monat

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Faktor Chip/Preis	Wertung
Terratec Geforce 5800	Innovision	Geforce FX 5800	Ca. € 409,-	128 MB GDDR-SDRAM	400/800 MHz (DDR-II)	1,5
AA300 Ultra TD MyVVO	Leadtek	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MB GDDR-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,5
Atlantis 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 320,-	128 MB GDDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
Mystify 5800 Ultra	Terratec	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MB GDDR-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,6
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 380,-	128 MB GDDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 360,-	128 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elia GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB GDDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 350,-	128 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MB GDDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6
3DP Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 900,-	128 MB GDDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
Microscan A715	Adi	17" LCD	€ 499,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	1,8
FiedScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 108P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HMD030T	Iiyama	19"	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-880	Logitech	€ 389,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 2100	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
ProMedia 4.1	klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-860	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	8.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digistone DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
PS80 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Thrustmaster	€ 30,-	12	USB	2,3

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7

MAUSE

Modell	Hersteller	Preis	Buttons	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
M500 Mouse Optical	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlüsse	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1.5
Touch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1.7
Elumix Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1.8
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1.8
GB0-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1.8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Format	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AH0, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AH0, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 01re LT	Teratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir wenn möglich nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PRESTEIGE-PC

€ 1.119,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2400+ (1-Bred)	€ 145,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Heatblocker HP-Acup Silent II	€ 80,-	www.heatblocker.de	02103-226714
Hauptplatte	MSI K7M2-L	€ 109,-	www.msimatech.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 CL2.5 Infineon	€ 85,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Enviro Radeon 9500 Pro	€ 221,-	www.m-b-it.de	06932-50450
Soundkarte	Mercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortitox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda IV, 80 GByte	€ 115,-	www.avotex.de	01805-608065
Gehäuse	Chieftex CS-601 (ohne Netzteil)	€ 69,-	www.fistat.de	040-7387880

DER EINSTEIGER-PC

€ 813,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 1800+	€ 70,-	www.knelelektronik.de	07159-943111
Kühler	Titan TTC-D51B (F/CU 35)	€ 23,-	www.pc-cooling.de	04393-91610
Hauptplatte	Elitegroup K7VTA3 V5 (K7333)	€ 60,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 CL2.5 Kingston	€ 155,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Innovision Tomade GF-T4200/64 MByte	€ 45,-	www.m-b-it.de	06932-50450
Soundkarte	Teratec Aureon 5.1 Fun	€ 40,-	www.avotex.de	01805-608065
Festplatte	IC35L040AVN07, 40 GByte	€ 93,-	www.fortitox.de	0800-3678566
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.minifactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC

€ 2.801,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3,06 GHz	€ 689,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovatec 6	€ 265,-	www.oc-stard.de	0541-35702
Hauptplatte	ASUS P4G5X Deluxe (F7205)	€ 229,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 Corsair	€ 168,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire 9700 Pro Ultimate Edition	€ 438,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 129,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 GByte	€ 379,-	www.avotex.de	01805-608065
Gehäuse	Chieftex 901, Hi-Silent-Pro 350 Watt	€ 239,-	www.blackhole.de	06197-300604

PC-GAMES-DVD

VOLLVERSION

Der Verheerergang Gold

DEMOS

Bandits: Phoenix Rising
Café International
Doppelion
Rais
Real Start
Top Gun Combat Zones
Waterloo
WW II: Frontline Command

VIDEO-SHOW

Bandits:
Hail-2
Made in Germany: Yeager
PC Games News
Tome 2 Spring Gathering 2003
Waterloo:
Crisis Module Rally 3
Far Cry
Star Trek: Voyager - Elite Force 2
Titan 2.0
W. Road
World of Warcraft - Bill Roper im Interview
WW II:
Investigation
Rais: Die Flammen
Top Gun:
C.S.I.: Crime Scene Investigation
Downfall: Run
Indiana Jones und die Legende der Karstgruft
O.R.B.
Pill Factory 2
Wilder Park
X-Men 2: Wolverine's Revenge

SPECIALS & TOOLS:

Backspace
Helden und Heli
Lock-On
The Hulk

AKTUELLE PATCHES

Arma Typoon Evolution v1.03
Arma 1503 v1.04.02
Arctoid v1.04.04
Aquanox v2.159 (d)
Black & White v1.10 (int)
C&C Generals Retain v1.05 (d)
DTR Race Driver v1.20 (d)
Far West v1.01 (d)
Far West: Wings, Update 1 (d)
Insurrection: Patch #1 (int)
Master v1.1 (d)
Mafia of Origin v1.0 Data Patch
MechWarrior 4: Mercenaries: Patch Release 1
Rainbow Six: Raven Shield v1.1 von v1.0 (d)
Red Faction 2 v1.01 (int)
Shadowbane v1.01 (US)
Shinobi 4 v1.0.2.72 (rev)
Soldier: Call v1.2 (d)
Starcraft v1.10 (int)
TES 3: Tribunal: Journal Fix v1.1 (d)
TES 3: Tribunal: Lintfix Fix
Urbane 2 v1.03
Vengeance v1.01 (e)

TREIBER

Audio:
Asus Realtek - Geforce FX: Realtek 4.00
Nvidia Detonator (NT2) - Geforce FX 43.45
Toshiba: DM2: GME 24_35
Logitech MouseWare 9.76
Netzwerk:
Nvidia Netware Treiberpaket 2.03 WinMk (e)
Sarek Game Controller Software 3.1.0.3 WinMk_Mk
ATI Control Panels 6.14.10.40229
Mouse:
ATI Control Panels 6.14.10.40229
Logitech MouseWare 9.76
Nvidia Detonator (NT2) - Geforce FX 43.45
Nvidia Detonator WinMk Treiber 1.23
Razer: Razer Mouse v3.0 WinMk
Sarek Game Controller Software 3.1.0.3 WinMk_Mk
SAB Kabe WinMk: Realtek 1.0
Toshiba: DM2: GME 24_35

SPECIALS & TOOLS:

Armad
WinMk
WinMk (Real)
WinMk (Real)
Arma 1503: Exklusives Szenario
PDF Doc Inlay
Direct 9.0 für WinMk_Mk_2k_3P
ReflexForce 1.2
Sustainer 2.0: RC 12.3
Auss Smartdoctor 2.1
Frisps 1.9c
Rise 8.9c

SCREENSHOT-GALERIEN:

Age of Wonders: Shadow Magic
Bandits
Chaser
Destruction
Star Trek: Voyager - Elite Force 2
Enter the Matrix
Far Cry
GTA: Vice City
Hail-2
Helden & Dangers 2
No Man's Land
Railroad: Jackson 3
Space Colony
STUBBS
Titan 2.0
Trapped
Watercraft 3: Frozen Throne
World of Warcraft
ZP
Yeager

TOP-DEMO | BANDITS: PHOENIX RISING

DVD & CD

Mad Max lässt grüßen! Hier ballern Sie sich mit einem bewaffneten Buggy den Weg frei. Lenken dürfen Sie Ihr Vehikel übrigens mit Tastatur als auch mit der Maus. Kommen Sie mit letzterer Variante nicht zurecht, drücken Sie im Spiel die „Tab“-Taste und schon ist die Maus nur noch zum Zielen da. Die Demo umfasst einen Level sowie zwei Mehrspielerkarten.

SPIELSTEUERUNG

TASTE

und

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:

CPU 500, 64 MByte RAM

Empfohlen:

CPU 800, 128 MByte RAM

3D-Unterstützung:

Direct3D

HD:

260 MByte

AKTION

Beschleunigen und Bremsen/rückwärts

Nach links/nach rechts/Handbremse

Primär/sekundärer Feuermodus

Nitro



TOP-DEMO | WW II: FRONTLINE COMMAND

DVD & Abo-CD

Die Bitmap Brothers wollen Ihnen ihren Z-Ableger schmackhaft machen. Man schickt Sie nach Holland, wo Sie ein Dorf sichern sowie eine Fabrik besetzen sollen. Dabei konzentrieren Sie sich auf Kämpfe; Basisbau bleibt in dem Echtzeit-Taktikspiel außen vor.

Spielsteuerung

Taste

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

Systemanforderungen

Benötigt:

CPU 500, 128 MByte RAM

Empfohlen:

CPU 1200, 512 MByte RAM

3D-Unterstützung:

Direct3D

HD:

200 MByte

AKTION

Auswahl/Aktionsmenü aufrufen



TOP GUN: COMBAT ZONES

DVD & CD

Wer für ein paar Minuten mal das Hirn abschalten und im Stil des Klassikers **AFTERBURNER** Formmaschinen vom Himmel ballern will, der findet in **Top Gun** eine zeitgemäße Neuauflage des Oldtimers. Einen Level dürfen Sie ausprobieren: Schützen Sie mit Ihrem Jagdflugzeug Flugbasen vor Angriffen aus der Luft. Das Spielziel: sämtliche Gegner abschießen.

SPIELSTEUERUNG

Taste

Das Spiel wird mit einem Joystick gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:

CPU 450, 128 MByte RAM

Empfohlen:

CPU 850, 256 MByte RAM

3D-Unterstützung:

Direct3D

HD:

48 MByte

AKTION



CAFE INTERNATIONAL

DVD & Abo-CD

Bei dieser Demo handelt es sich um eine Umsetzung des gleichnamigen Kartenspiels. Die Vollversion von **Café International** enthält drei Spielmodi. Einer davon ist hier enthalten – nämlich der „Classic“-Modus, der die Spielweise des Originals simuliert. In der Probefassung wurde auch die Anzahl der Karten eingeschränkt.

SPIELSTEUERUNG

Taste

Objekte auswählen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:

CPU 300 Mhz, 64 MByte RAM

Empfohlen:

CPU 500 Mhz, 128 MByte RAM

3D-Unterstützung:

-

HD: 9 MByte



WATERLOO

[DVD & CD]

Waterloo ist ein schnelles Echtzeit-Strategiespiel, dem die Schlachten Napoleons zugrunde liegen. Mithilfe der Maus zieht man seine Truppen über historische Schlachtfelder und versucht, den Gegnern den Weg zu strategisch wichtigen Punkten abzuschneiden. Das sehr komplexe Menü-Interface wird kaum benötigt – wenn aber doch, gibt die rechte Maustaste Hinweise zur Funktion.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Objekte anwählen/Hilfe zum Interface

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 266, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 500, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	43 MByte



[DVD & Abor-CD]

DISCIPLES

An dieser umfangreichen Testversion des Fantasy-Strategiespiels **Disciples: Sacred Lands** werden nicht nur Fans der **Heroes of Might & Magic**-Reihe lange Spaß haben. Ein komplettes Szenario, das Sie auf zwei verschiedenen Seiten spielen können, steht bereit. Tutorialbildschirme führen Sie in die Steuerung und den Spielablauf ein, so dass Sie ohne lange Einarbeitung gleich loslegen dürfen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 166, 16 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 233, 32 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Nein
HD:	47 MByte

RAILS ACROSS AMERICA

[DVD & CD]

Die Demo-Version der Eisenbahn-Wirtschaftssimulation **Rails across America** umfasst beinahe das komplette Spiel. Einzige große Einschränkung: Sie dürfen nur eine bestimmte Zeit, genauer gesagt von 1870 bis 1885, als Eisenbahnbaron fungieren. Verbinden Sie Städte, kaufen Sie Loks, erstellen Sie Strecken und stechen Sie Ihre Konkurrenten aus – klingt nach **Railroad Tycoon** und ist es auch.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 233, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 333, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	92 MByte

PC GAMES AB-18-EDITION: DIE DEMOS

EXKLUSIV-DEMO | CHASER

Zurück in die Zukunft – mit **Chaser** Testen Sie einen Level des futuristischsten Ego-Shooters und hetzen Sie als John Chaser auf der Suche nach den Hintergründen einer Verschwörung durch Hochschulen und die Kanalisation von Little Tokyo.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Nach vorne und hinten laufen
	Nach links und rechts ausweichen
	Schließen/alternative Waffenfunktion
	Notauslöser

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	183 MByte



EXKLUSIV-DEMO | VIETNAM: LINE OF SIGHT

Als US-Soldat kämpfen Sie gegen die Vietcong, die stets aus der Deckung heraus angreifen. Die Gegner (inzwischen zu überlebesschwach), Inhalt der Demo: Tutorial, eine Singleplayer-Mission und drei Multiplayer-Karten mit vier Spiel-Modi.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Nach vorne und hinten laufen
	Nach links und rechts ausweichen
	Schließen/alternative Waffenfunktion
	Notauslöser

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1400, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	256 MByte



CITY TERROR GOLD EDITION

Der Duke ist zurück! Nein – mit Duke Nukem Forever hat das nichts zu tun, aber der Duke Nukem 3D Engine Es gibt zwar auch einen Einzelspieler-Modus, aber besonders Gewicht wird auf den Mehrspieler-Modus gelegt.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	183 MByte

PURGE ONLINE-DEMO

Vielleicht kennen Sie Tribes 2. Purge schlägt in dieselbe Kerbe, enthält aber noch mehr Rollenspiel-Elemente. Aus acht Charakteren mit 24 Fähigkeiten suchen Sie sich einen aus, um dem Gegner anschließend in einer Deathmatch-Arena entgegenzutreten. Sie benötigen Netzwerk oder Internet-Zugang.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1400, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	220 MByte

WILL ROCK

In der Demo-Version dürfen Sie Revolver verheißt Will Rock durch den ersten Level steuern. Dabei fallen die Monster wie ein biblischer Heuschreckenschwarm über Sie her. Zum Glück gibt es Pistolen, Schrotflinten, Raketenwerfer, Armbrüste und jede Menge Munition.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1200, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	157 MByte

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

VOLLVERSION AUF CD & DVD

VERKÜPFER: GAN! GOLD

Autoren: Chris Jones, Peter Jones
Bewähren Sie sich als Städteplaner und Verkehrsmanager in Jowoods Hisselp. Ein ausführliches Handbuch sowie zahlreiche Extras und Spiel-Szenarien finden Sie auf CD und DVD.



TOP-10-DEMOS

PLATZ

- 1 Bandits: Phoenix rising
- 2 Café International
- 3 Disciples
- 4 Rails across America
- 5 Red Shark
- 6 Top Gun: Combat Zones
- 7 Waterloo
- 8 WW II: Frontline Command
- 9 Dragon Throne
- 10 Mistmare

*Erhältlich im Abo (siehe Seite 64 oder im Anhang)

TOP-DEMO | DRAGON THRONE

Als typischer Vertreter seiner Gattung setzt das Echtzeit-Strategiespiel **Dragon Throne** auf die Formel „Basis bauen, Armee aufstellen, Gegner plätten“. Bevor Sie Kämpfe ausbilden können, müssen Sie sowohl im Skirmish-Modus als auch in den enthaltenen Kampagnenmissionen erst für Nahrung sorgen. Arbeiter bauen in Farmen Getreide an und züchten Schweine; Köche und Winzer liefern Mahlzeiten und Wein.

SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 233, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 333, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 200 MByte

MISTMARE

Als in die Kutte und rein ins Vergnügen. Bereits in diesem Monat dürfen Sie im Action-Rollenspiel **Mistmare** als kampfgeübter Mensch Isidor das Gebetsbuch schwängen. Die Demo-Version schickt Sie in die Stadt Antwerpen, in der die Bevölkerung von einer Alchemisten-Riege tyrannisiert wird. So etwas können Sie nicht zulassen. Es gilt, diverse Rätsel zu lösen und Kämpfe gegen diese Unholde zu bestreiten.

SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion
Die Steuerung ist im Spielmenü frei konfigurierbar

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 460 MByte

EXKLUSIV | ANNO-1503-SZENARIO „DER MARQUISE“



Ein echtes Highlight haben wir für alle Anno 1503-Fans in dieser Ausgabe parat. Das exklusive Spiel-Szenario „Der Marquise“ hat PC-Games-Leser Alexander Liebhardt im Rahmen des Anno 1503-Szenario-Wettbewerbs kreiert: Vetter Armand (blau) intrigiert anno 1503 gegen den Spieler – also muss er entworfen und „entfernt“ werden. Zum Glück hält Sohnmann Justus (rot) die Stellung und versorgt den Spieler bei Bedarf mit Material (es besteht ein Handelsvertrag).

Tipps für Einsteiger:

- Am besten im Süden der „blauen“ Insel ansiedeln
- Anfangs extrem mit den Werkzeugen haushalten, um Steinmetz und Eisen-Industrie inklusive Werkzeugmacher bauen zu können
- In der Inselwelt gibt es keinen Werkzeug-Nachschub – wer diese Industrie in Gang hält und die Inseln des „Roten“ beliefert, macht gute Profite.
- **ACHTUNG:** zunächst Gewässer des „Blauen“ meiden. Nach und nach die umliegenden Inseln erobern und mit den Waren die eigene Bevölkerung versorgen.

WICHTIG:

Neuester Patch 1.04.02 ist unbedingte Voraussetzung (auf CD/DVD). Installation: Einfach EXE-Datei aufrufen, anschließend findet man „Der Marquise“ in der Szenario-Auflistung unter „Neues Spiel“.

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

Blindfold: Phoren v.rang
Call of Internet (nur Abo-CD)
D sockets (nur Abo-CD)
Dragon Throne
Mistmare: nur Abo-CD
Rais across America
Real Shark
Top Gun Combat Zones
Waterloo
WWII Frontline Command (nur Abo-CD)

VIDEOS

AKTUELL
Half-Life 2
VORSCHAU
Co-n-More Rally 3
Titan 2.0

TEST

DownTown Run
Red Faction 2
Wildlife Park

PATCHES & TREIBER

Airline Tycoon Evolution v.1.03
Anno 1503 v.1.04.02
Arctos 4 v.1.04.01
Aquarius 2 v.2.159 (d)
DTM Race Driver v.1.20 (d)
Rainbow Six Raven Shield v.1.1 von 1.0 (d)
SimCity 4 v.1.0.272.0 (neu)
Splinter Cell v.1.2 (d)
Starcraft v.1.10 (d)

Unreal 2 v1403

Windows 9x und ME
Ab Catawnt 3.2 - 7.841
Ab Control Panels 6 (4) 10-4029
Nvidia Detonator/TN2 - Geforce FX 43 45

Windows 2000 und XP
Ab Catawnt 3.2 v. 841
Ab Control Panels 6 (4) 10-4029
Nvidia Detonator/TN2 - Geforce FX 43 45

TOOLS & SPECIALS

W.r.o.p.
Anno 1503: Exklusives Szenario
Direct 9.0 für Win-9x, Me, 2k, XP
Verkehrsgigant: Neue Szenarien

In der Ausgabe: 06/03
☐ **PC-Bett-CD-ROM**

Bitte senden Sie den
Umtauschcoupon an
folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth**

• Ein Umtausch ist nur
gegen den Original-
Coupon möglich.

RED SHARK

Die Zeitmaschine ist erfunden! Also beschließen die Russen, einen Hightech-Heli in die Zeit des Zweiten Weltkriegs zu teleportieren – und den Lauf der Geschichte zu ändern. Sie sind der Pilot. In der Third-Person-Perspektive steuern Sie den bis auf die Zahne bewaffneten Hubschrauber in vier spielbaren Demosmissionen und schießen auf alles, was sich bewegt. Drücken Sie während des Spielens „F1“, dann werden alle Tastaturkommandos angezeigt.

SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion
☐ Geschwindigkeit erhöhen
☐ Geschwindigkeit verringern
☐ links Aussteigen
☐ links Höhe verringern
☐ Rukete abfeuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 350, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 500, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 120 MByte

Name _____ Vorname _____
Straße Hausnummer _____
PLZ Wohnort _____
Fehlerbeschreibung _____

Prozessor-Power gratis!

Unreal 2 ruckelt ohne Ende, Gothic 2 macht schlapp? Dann nehmen Sie an unserer Umfrage teil und **gewinnen Sie einen von acht High-End-Prozessoren!**

AMD und PC Games verlosen in diesem Monat acht Athlon XP 2800+. Alles, was Sie nun brauchen, ist etwas Glück bei der Verlosung und ein aktuelles SocketA-Mainboard als Heimat für den High-End-Rechenknecht. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Einfach den umseitigen Fragebogen ausfüllen und rechtzeitig einschicken. Wir wünschen viel Glück!

Die Gewinne

8X AMD Athlon XP 2800+

Mit dem „Barton“-Chipkern zählt der AMD-Athlon-XP-Prozessor 2800+ zur neuesten Generation von AMDs Athlon-XP-Familie. Der Prozessor wird in der Dresdner Fab30 unter der Verwendung des modernen 130-Nanometer-Prozesses hergestellt und garantiert durch die Kompatibilität mit AMDs SocketA-Infrastruktur langfristige Aufrüstbarkeit. Andere Prozessorhersteller beurteilen die Power eines Hauptprozessors nach der Taktrate (1,8 GHz, 1,4 GHz etc.). AMD setzt einen relevanteren Maßstab – die Gesamtleistung.

Mit dem „Barton“-Chipkern hat AMD den Internen Level2-Zwischenspeicher verdoppelt. Damit kommt der Prozessor auf insgesamt 640 kByte integrierten Cache – der größte Zwischenspeicher bei Desktop-Prozessoren. Der ultraschnelle 333-MHz Frontside-Bus sorgt gerade bei Spielen für erstklassige Performance.

Die Voraussetzung zum erfolgreichen Betrieb des AMD-Athlon-XP-Prozessors 2800+ ist ein Mainboard mit einem der folgenden Chipsätze: VIA KT333, KT400, Nvidia nForce2 oder SIS-746FX. Wenn Sie nicht sicher sind, ob Ihr Mainboard den High-End-Prozessor unterstützt, empfehlen wir einen Besuch der Webseite Ihres Mainboard-Herstellers.

Die Athlon-Familie im Detail

PROZESSORNAME	CODENAME	VERLEBARE PROZESSOREN
AMD Athlon	Thunderbird	650 bis 1.400 MHz
AMD Athlon XP	Palomino	Athlon XP 1500+ bis XP 2100+
AMD Athlon XP	Thoroughbred „A“	Athlon XP 1700+ bis XP 2200+
AMD Athlon XP	Thoroughbred „B“	Athlon XP 1700+ bis XP 2800+
AMD Athlon XP	Barton	Athlon XP 2500+ bis XP 3000+



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von AMD Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Mai 2003.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 06/03
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?

- ☐ Bis 16 Jahre
☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre
☐ 30 bis 39 Jahre
☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?

- ☐ Schüler
☐ Auszubildender
☐ Student ☐ Angestellter
☐ Leitender Angestellter
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: _____

Vorname: _____

Anschrift: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Welche Version von PC Games haben Sie erworben?

- ☐ PC Games mit CD ☐ PC Games mit DVD

Beziehen Sie PC Games als Abonnement?

- ☐ Ja ☐ Nein
☐ Geplant

Ist PC Games bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig?

- ☐ Bin Abonnent ☐ Ja, immer
☐ Ja, meistens ☐ Schwanke
☐ Nein, selten ☐ Nein, nie

Wie oft lesen Sie PC Games?

- ☐ Bin Abonnent ☐ Jede Ausgabe
☐ Fast jede Ausgabe

Wie viele Spiele kaufen Sie sich im Schnitt pro Monat?

- ☐ Gar keines ☐ Höchstens eines
☐ Ein bis zwei ☐ Mehr als zwei

Wenn Sie sich entscheiden könnten: Welches Gimmick würden Sie sich am ehesten für PC Games wünschen? (bitte nur eine Nennung)

☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Schnuck-Poster ☐ Tastatur-Schablonen
☐ Tipps&Tricks-Booklet ☐ Zusätzliche CD/DVD
☐ Tipps&Tricks-Poster

Bitte bewerten Sie die folgenden Artikel:

- Report: Made in Germany ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Half-Life 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Rise of Nations ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Railroad Tycoon 3 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Trinity ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: GTA Vice City ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Hidden & Dangerous 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: World of Warcraft ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Colin McRae Rally 3 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Tropico 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Wildlife Park ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: D.O.B. ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Devastation ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Chaser ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Tipps: Tropico 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Tipps: Vietcong ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Tipps: Anno 1503 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Tipps: Die Sims Deluxe ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Tipps: Indiana Jones ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Hardware: Special CPUs ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Hardware: Test Stromnetzwerke ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

- 1 Spiel interessant mich, Artikel aber (noch) nicht gelesen
2 Spiel interessant mich nicht, Artikel nur überfliegen
3 Sehr gut ☐ 2 Gut ☐ 3 Durchschnittlich
4 Geht so ☐ 5 Mädel

Auf welches dieser Spiele freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Nennung)

- ☐ Keines der genannten
☐ Black & White 2
☐ Colin McRae Rally 3 ☐ Commandos 3
☐ Counter-Strike: Condition Zero
☐ Deus Ex 2
☐ Die Siedler 5
☐ Die Sims Online ☐ Doom 3
☐ Duke Nukem Forever
☐ Far Cry
☐ GTA: Vice City ☐ Half-Life 2
☐ Halo
☐ Hidden & Dangerous 2
☐ Quake 4
☐ Railroad Tycoon 3 ☐ Republic
☐ S.T.A.L.K.E.R.
☐ Spellforce

- ☐ Star Trek: Voyager - Elite Force 2
☐ Star Wars: Galaxies ☐ Enter the Matrix
☐ The Movies
☐ Tomb Raider: The Angel of Darkness
☐ World of Warcraft ☐ World Racing
☐ XIII

Wie bewerten Sie die aktuelle Ausgabe?

- Aktualität ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Bildqualität DVD-Videos ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Hardware ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Inhaltliche Qualität DVD-Videos ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Layout (Hefgestaltung) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Menüführung auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Preis-Leistungs-Verhältnis ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Qualität der Demos auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Aktualität der Demos auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Menge der Demos auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Tipps & Tricks ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Titelgestaltung ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Übersichtlichkeit ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Verständlichkeit ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

- 1 Sehr gut ☐ 2 Gut ☐ 3 Durchschnittlich ☐ 4 Mädel

HARDWARE

Welcher Prozessor rechnet in Ihrem PC?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ AMD K6
☐ AMD Duron ☐ AMD Athlon (Slot A)
☐ AMD Athlon T-Bird ☐ AMD Athlon XP
☐ Intel Celeron ☐ Intel Pentium
☐ Intel Pentium II ☐ Intel Pentium III
☐ Intel Pentium 4 ☐ Sonstiges

Wie ist Ihre CPU getaktet (nicht übertakten)?

Bei Athlon XP geben Sie bitte nicht den realen Takt, sondern die Typenbezeichnung an (Beispiel: Athlon XP 1.200+).

- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 500 MHz
☐ 501 bis 700 MHz ☐ 701 bis 1.000 MHz
☐ 1.001 bis 1.400 MHz ☐ 1.401 bis 1.600 MHz
☐ 1.601 bis 1.800 MHz ☐ 1.801 bis 2.000 MHz
☐ 2.001 bis 2.500 MHz ☐ Mehr als 2.500 MHz

Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 128 MB RAM
☐ 129 bis 192 MB RAM ☐ 193 bis 256 MB RAM
☐ 257 bis 384 MB RAM ☐ 385 bis 512 MB RAM
☐ Mehr als 512 MB RAM

Welcher Chip ist auf Ihrer Grafikkarte untergebracht?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ 3dfx Voodoo2
☐ 3dfx Voodoo3 ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
☐ ATI Radeon 7500 ☐ ATI Radeon 8500
☐ ATI Radeon 9000 ☐ ATI Radeon 9000 Pro
☐ ATI Radeon 9700 ☐ ATI Radeon SDR/DDR
☐ Matrox G400/G400/G450/G550
☐ Nvidia GeForce2 GTS/Pro/Ti
☐ Nvidia GeForce2 MX/MX-400
☐ Nvidia GeForce2 MX-200 ☐ Nvidia GeForce3 Ultra
☐ Nvidia GeForce256 ☐ Nvidia GeForce3
☐ Nvidia GeForce3 Ti-200 ☐ Nvidia GeForce3 Ti-500
☐ Nvidia GeForce4 MX-420
☐ Nvidia GeForce4 MX-440/460
☐ Nvidia GeForce4 Ti-4200 ☐ Nvidia GeForce4 Ti-4400
☐ Nvidia GeForce4 Ti-4600
☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
☐ STM Kyro 1/Kyro II ☐ Integrierte Grafik

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit besonders?

- ☐ Derzeit keines ☐ Drucker
☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamemats
☐ Grafikkarten ☐ ISDN/DSL
☐ Joysticks ☐ LCD-Bildschirme
☐ Mainboards ☐ Monitore
☐ Netzwerk ☐ Prozessoren
☐ Soundkarten/-systeme
☐ Etwas anderes

Welche Spiele besitzen Sie?

- Microsoft Xbox ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Nintendo Game Boy ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Nintendo Game Boy Advance ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Nintendo GameCube ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Sony PlayStation ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Sony PlayStation 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3

1. Besitze ich

☐ Kein Interesse ☐ 2. Anschaffung geplant

PC-Games-DVD und -CD:

Bitte bewerten Sie die Demo-Versionen

- Bandits: Phoenix Rising ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Cafe International ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Disciples ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Rails across America ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Red Shark ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Top Gun: Combat Zones ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Waterloo ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
WWII: Frontline Command ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Mistmare (Arc-CD) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

1. Kein Interesse

☐ 2. Noch nicht ausprobiert

3. Demo funktioniert nicht

☐ 4. Gut ☐ 5. Durchschnittlich

6. Spitzel

☐ 7. Geht so ☐ 8. Mädel

Bitte bewerten Sie die Video-Beiträge:

- Aktuell: Tiger ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Aktuell: Half-Life 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Aktuell: Spring Gathering 2003 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Aktuell: PC-Games-News ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Colin McRae Rally 3 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Far Cry ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Elite Force 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Tony 2.0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Will Rock ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Devastation ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Tropico 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Indiana Jones 6 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Wildlife Park ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: C.S.I.: Crime Investigation ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Downtown Run ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

1. Kein Interesse

☐ 2. Noch nicht angesehen

3. Spitzel

☐ 4. Gut ☐ 5. Durchschnittlich

6. Geht so

☐ 7. Mädel

Welchen DVD-Software-Player benutzen Sie?

- ☐ WinDVD ☐ PowerDVD
☐ Direct DVD ☐ MGI Soft DVD Max
☐ Vero DVD ☐ Andere/weiß nicht

Wo schauen Sie die Videos auf DVD an?

- ☐ Kaufe die CD-Ausgabe
☐ Am PC (Software-DVD-Player)
☐ TV-Gerät + DVD-Player
☐ TV-Gerät + Spielkonsole

Haben Sie einen Patch von CD/DVD installiert?

- ☐ Ja, mehrere ☐ Ja, einen
☐ Noch nicht ☐ Nein, habe diesmal keinen benützt

Installieren Sie Shareware-Spiele auf DVD?

- ☐ Ja, häufig ☐ Ja, hin und wieder
☐ Nein, nie

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielpaketen gewinnen und nehme daher an der Award-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:

Motiv: _____

Inserent: _____

Seite: _____

ANIME

左



YU-GI-OH!

MO. - FR. 13⁴⁰



RTL



ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossig

RAINERS EINSICHTEN RAINER ROSSHIRT



Heute folgt mein letzter Beitrag über die europäischen Völker, es sei denn, ich werde zu weiteren Folgen gezwungen oder kann überraschend in den Urlaub fahren.

Ganz oben in Europa, dort, wo eigentlich niemand freiwillig hingehet, wenn man einmal von Flechten und Moosen absieht, findet man das ebenso lebenswerte wie merkwürdige Völkchen der Norweger. Die Norweger sind das einzige Volk, das nach einem Kleidungsstück benannt wurde, welches unter Vegetariern, Frauenverstehern und Teetrinkern eine gewisse, traurige Berühmtheit erlangte. Abgesehen von ihrer lauschnigen Oberbekleidung sind die Norweger der lebende Beweis dafür, dass der Mensch nicht dazu geschaffen ist, in Gegenden zu hausen, in denen sich Pinguine pudelwohl fühlen. Dick verummumt, wasserabweisend und wie man sie auch dreht und wendet: Man kann nicht feststellen, ob man ein Männchen oder ein Weibchen vor sich hat – oft nicht einmal an der Stimme. Die Norweger (meistens jedoch nur die, die männlichen Geschlechts sind) versuchen, durch unkontrollierten Gesichtshaarwuchs eine Art Puffer zwischen sich und der Außenwelt zu errichten, was den Zweck nur rudimentär erfüllt und jammervoll aussieht. Die Haare sind meist in aufdringlichem Rot gehalten, damit man erfrorene Leute im ewigen Eis leichter lokalisieren kann. Der Rest der gut gekühlten, norwegischen Körper besteht ausgerechnet aus Sommersprossen. Zynischer kann sich die Natur am Menschen nicht rächen. Kein Wunder, dass überall in Norwegen Alkohol hoch im Kurs steht.

E-MAIL & POST-ANSCHRIE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computer-Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

ANFRAGE

Lieber Herr Rosshirt,

ist es zufällig möglich, dass Sie gegen einen bestimmten Betrag ein Delphi-Programm für mich erstellen? Es sollte eher etwas Leichtes sein. Das Geld würde ich Ihnen im Voraus überweisen.

VIELEN VIELEN DANK MARC

Haben Sie auch die Redakteure des ADAC-Magazins gefragt, ob sie Ihnen eine neuartige Auspuffanlage für Ihr Auto entwickeln könnten? So gerne, wie ich Ihr Geld annehmen würde, muss ich Ihnen jedoch mitteilen, dass meine Kollegen und ich unseren Lebensunterhalt ausschließlich mit dem Schreiben von Artikeln verdienen und höchstens kurze Programme privater Natur entwickeln. Und das ist auch gut so. Das Einzige, was ich über Delphi weiß, ist höchst orakelhaft. Oder wird hier schon wieder für die versteckte Kamera gefilmt?

ANFRAGE EPISODE 2

Hallo,

ich wollte fragen, ob es was kostet, wenn ihr mir eine CD zusammenstellen und schicken würdet. Wäre nett, wenn ihr mir eine Antwort schicken könntet

GRUSS MICHAEL SCHAFFER

Natürlich wird sich unsere ganze Redaktion mit Freude der Aufgabe widmen, Ihre CD zusammenzustellen. Da wir den ganzen Tag nur faul herumlungern und überlegen, wie wir unser Geld noch ausgeben könnten, stellt dies eine willkommene Abwechslung dar. Unser Layout wird für ein ansprechendes Erscheinungsbild sorgen und der Chef unserer Versandabteilung bringt Sie Ihnen eigenhändig vorbei, es sei denn, die Geschäftsleitung möchte dies selbst übernehmen. Kommen Sie raus, Herr Felix.

PRIVATLEBEN

Hallo Rainer,

ich als langjähriger PC-Games-Leser musste beim Geöffnen eurer Zeitschrift mal wieder feststellen, wie außergewöhnlich attraktiv eure Chefredakteurin Petra Maueröder doch ist. Wirklich atemberaubend, nicht nur intelligent und erfolgreich, nein, noch dazu elfengleiche Züge und dieses bezaubernde Lächeln. So mal ganz unter uns – sie ist doch bestimmt liiert bzw. hat an jedem Finger einen Verehrer, oder? Na ja, die Frauen, die man nicht erreichen kann, waren für einen schon immer die schönsten, nicht wahr? Gut, das wirst du nicht kennen, als weltgewandter Charmeur und

Liebhaver kannst du sicher jede Frau haben, die du möchtest.

VIELE GRÜSSE AUS DEM RHEINLAND ULLI

In Bezug auf mich hast du natürlich vollkommen Recht. Nur wenige Frauen können sich mir widersetzen. Tatsächlich werden die meisten vor Schreck ohnmächtig, wenn ich komme. Im Hinblick auf Frau Maueröder denke ich jedoch nicht daran, deine Neugier zu befriedigen. Wenn Petra etwas aus ihrem Privatleben mit der Öffentlichkeit teilen wollte, hätte sie es selbst in die Wege geleitet, zumal nicht nur du daran ein gewisses Interesse hast. Tatsächlich setzt sich „Privatleben“ aus den Wörtern „privat“ und „Leben“ zusammen, wobei hier die Betonung eindeutig auf Ersteres zu setzen wäre. Schön, dass dir hinter den „elfengleichen Zügen“ ihre fachliche Kompetenz zumindest nicht ganz entgangen ist.

DER GOODING

Hallo Herr Rosshirt!

In der letzten Ausgabe (05/03) habe ich nicht nur einen, sondern zwei Fehler entdeckt. Zum einen auf Seite 22: Schön, dass ihr die neuesten Screenshots zu *Enter the Matrix* zeigen wollt, allerdings stelle ich nach mehrstündigem Suchen fest, dass es die Seite xx nicht gibt! Zum anderen: Du meinst, Justin Tinberg würde den Namen Dirk Gooding versteigern. Umso erstaunlicher ist es, dass er einen Käufer gefunden hat: Christian Müller (Seite 111, Test von *Enclave*). Seltens nur, dass Dirk selbst seinen Namen auch wiederhat.

MFG. DEIN TREU ERGEBENER PHILIPP HOLT

Justin, unser Redaktionskücken, schon in jungen Jahren fern der Heimat zu einem eigenen Hausstand gezwungen, ist naturgemäß extrem knapp bei Kasse, sonst würde er sich ja auch nicht von so grausamen Zeugs ernähren. Lukrativer als ein einmaliger Verkauf, ist bekanntlich ein steter

PC-Games-Leser des Monats

Das Leserfoto des Monats kommt diesmal von Alex. Laut beiliegender E-Mail handelt es sich bei dieser Tätigkeit um „Rattdand“. Ich bin zu alt für so einen Scheiß (ehes das Lektorat einschreit): Hierbei handelt es sich um ein Zitat aus *Heartbreak Ridge* – für mich sieht das aus wie eine höchst aufwendige Art, sich spektakulär aufs Ma... äh... den Mund zu legen.



Verleihe. Und so verleiht er den Namen „Dirk Gooding“ tageweise gegen ein bescheidenes Entgelt an Interessierte. Wer sich auch eine Weile „Dirk Gooding“ nennen möchte, wendet sich per E-Mail, zusammen mit einem Angebot finanzieller Natur, vertrauensvoll an mich – ich werde alles Nötige in die Wege leiten, gegen lächerliche 15 Prozent Provision. Dirk bekam den Namen für diese Ausgabe übrigens nur geliehen. Natürlich ohne Bezahlung, da wir es nicht mehr mit ansehen konnten, wie ihn selbst seine Freundin mit „Redakteursname“ ansprach. Die Sache mit der Seitenzahl ist also nicht der Fehler, den wir in jeder Ausgabe absichtlich für euch verstecken, sondern schlicht ein echter Fehler, der den Argusaugen unseres Lektorats entgangen ist. Leider keine Punkte; kein Gewinn. Aber als Trostpreis darfst du am 23.08.2003 den Namen „Dirk Gooding“ für zwölf Stunden benutzen, aber nur, wenn du ihn auch unbeschädigt zurückgibst.

HANDY

Lasst bitte bei eurer Computerspiele-Zeitschrift die Werbung für Handylogos weg! Meistens sind die pervers!

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN ROBIN

Ich gebe gerne zu, dass auch ich kein Freund dieser kleinen, nervenden Geräte bin. Aber sie deswegen gleich als pervers zu bezeichnen, finde ich arg übertrieben. Da drängt sich mir doch die Frage auf, was du eigentlich mit deinem Handy machst. Versuch es doch mal mit telefonieren!

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Juni?



SCHILY & BILLY Die Wahl des richtigen Coiffeurs sorgt dafür, dass jeder nach seinem eigenen Fassonschnitt selig wird – selbst Bill Gates.

Zum ersten Mal konnten die PC-Games-Leser auch per SMS mitmachen – einfach den Spruch ins Handy tippen und abschicken. Alle Details dazu finden Sie auf Seite 8. Noch ganz traditionell per E-Mail hat Jens Ritter aus Rüsselsheim teilgenommen – und sich damit in der Redaktions-Abstimmung durchgesetzt. Seinen Gewinn erhält er allerdings nicht per E-Mail, sondern per Post: Rainer Rosshirt stellt für ihn ein ganz persönliches Spielepaket mit feinen Titeln zusammen. Ein Preis, der ihnen – neben Ruhm und Ehre – auch in diesem Monat winkt.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20.05.2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



SUPERSTAR PC-Games-Redakteur Dirk Gooding bei der Session in den legendären Ascaron-Tonstudios, wo schon die Beatles und Elvis Presley nicht gespielt haben.



ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossig

Leser fragen - PC Games antwortet

Gewinnen per SMS

Muss man eigentlich seine Personalien angeben, wenn man bei den Gewinnspielen per SMS mitmacht?

ROBERT PENKER, PER E-MAIL

Es genügt, wenn Sie uns einfach das entsprechende Stichwort oder die richtige Antwort SMS-en (siehe Seite 8). Unser System registriert die Rufnummern. Wir melden uns nach Einsendeschluss bei den SMS-Gewinnern per SMS oder aber durch einen Anruf, um die Adresse in Erfahrung zu bringen, an die wir dann die Preise schicken.

Jugendschutzgebiet

Zum neuen Jugendschutzgesetz erreichte uns erwartungsgemäß eine Flut an Briefen und E-Mails mit Kommentaren und Fragen. Obwohl die Gleichbehandlung von Spielen und Filmen von den meisten Schreibern als sinnvoll oder gar überfällig bezeichnet wurde, hagelte es doch jede Menge Kritik an der lückenhaften und teils sogar widersprüchlichen Gesetzgebung, die auch

und gerade erwachsene Spielekäufer trifft. Einige Auszüge:

Habe heute meine PC Games zugesandt bekommen und mir zuerst das Booklet **Spiele verboten?** über das neue Jugendschutzgesetz zu Gemüte geführt. Vielleicht ist ja alles nur ein schlechter Aprilscherz, da das Gesetz doch am 1.4. eingeführt wird. Ich bin vor einem Monat 16 geworden und kann mir endlich vollkommen legal viele Ego-Shooter kaufen. Jetzt wird jedoch die Berichterstattung darüber so gut wie eingestellt, ich muss mir meine Infos mühsam zusammenklauben, was irgendwie leicht frustrierend ist. Mein Vorschlag: Könnte man den älteren PC-Spielern entgegenkommen und eine PC Games ab 16 oder eine Tochterzeitschrift machen? Es ist klar, dass der Aufwand enorm ist, aber ich denke, dass dies gerechtfertigt sein dürfte.

STEFAN SEEMAYER, PER E-MAIL

Wir machen uns Sorgen, dass gewisse Spiele, die uns sehr interessieren und bei uns in der Schweiz frei erhältlich sind, in der PC Games nicht mehr getes-

tet werden oder keine Filme oder Demos dazu erhältlich sind. Wir befürchten, dass wir im Laden sozusagen die Katze im Sack kaufen müssen, und wollten deshalb fragen, ob es für Schweizer Abonnenten ein Zusatzheft oder unzensurierte Demos geben wird.

OLIVIER & THOMAS, PER E-MAIL

Klipp und klar: Im Heft findet auch künftig wie gewohnt die Berichterstattung über sämtliche Neuerscheinungen statt, von **GTA: Vice City** über **Doom 3** bis hin zu unserer **Half-Life 2**-Titelstory. Auch in Videos dürfen wir selbstverständlich über alle Spiele – inklusive Shooter – berichten. Einschränkungen gibt es allein bei einigen Demos auf CD und DVD. Natürlich wollen wir unseren volljährigen Lesern und den vielen PC-Games-Fans außerhalb Deutschlands auch weiterhin das volle Programm bieten – inklusive Demos zu Ego-Shootern. Daher bieten wir ab sofort eine spezielle Variante der PC Games an. Mehr Informationen finden Sie im Editorial dieser Ausgabe und in der Aktuell-Rubrik; außerdem informieren wir Sie online über diese neue Heft-Version.

1. Wird die PC Games auch weiterhin über kommende Action-Spiele wie **Doom 3** berichten, auch wenn absehbar ist, dass sie auf den Index kommen?
2. Wenn nein, wo kann ich mich dann informieren?
3. Wird die PC Games in ihrer Berichterstattung über PC-Spiele Einschritte machen (nur noch Tests von Spielen, die vorher freigegeben wurden)?
4. Sind den angrenzenden Nachbarländern, wie Schweiz oder Österreich (da deutschsprachig), in Deutschland indizierte Spiele erhältlich oder gibt es dort ähnliche Jugendschutzgesetze?
5. Dürfen im Ausland gekaufte Spiele nach Deutschland eingeführt werden (mir wichtig, da ich grenznah wohne)?
6. Wird auf interaktive Tests von Action-Spielen auf den Heft-DVDs verzichtet?
7. Wo kann ich indizierte Spiele in Deutschland erwerben?

ANONYM, PER E-MAIL

1. Solange ein Spiel nicht indiziert ist, werden wir darüber umfassend berichten – wie bisher.
2. PC Games und www.pcgames.de bleiben auch weiterhin die Informationsquel-

ABGRIFF

Ich habe gehört, du teilst des Öfteren Geschenke an Minderbemittelte und vor allem an Minderheiten (Ausländer) aus. Nun, ich bin Österreicher und meine, gerade deswegen auch was bekommen zu müssen. Also schick mir bitte Spiele, Hardware, Geld usw. Wehe, es kommt nichts!

SAMHABER WOLFGANG

Das „minderbemittelt“ beziehst du jetzt aber ausschließlich auf deine finanzielle Situation, oder? Aus dem Text kann man es nicht so ohne weiteres entnehmen. Du hast leider nur die Hälfte mitbekommen. Ich verteile zwar ab und an Geschenke, aber willkürlich und nach Lust und Laune. Aus verständlichen Gründen habe ich jetzt aber weder Lust noch Laune. Ergo: Es kommt nichts. Ich kann mir nicht helfen – eine Drohung hat für mich stets die gleiche Wirkung, wie ein

rotes Tuch auf einen extrem schlecht gelaunten Stier, der unausgeschlafen ist und Magenschmerzen hat.

KRANKHEIT

Ich bin begeisterter PC-Games-Leser und lese Ihre Leserbriefe mit viel Vergnügen. Doch ich habe eine Frage an Sie. Wie schaffen Sie es, nie krank zu sein (ich bin gerade krank)? Meiner Meinung nach gibt es nur zwei Möglichkeiten: Erstens: Sie haben Gehilfen, die ewig lange oder total unnütze Leserbriefe beantworten oder Sie wurden gekümt und ein Ersatzkörper lagert gerade in flüssigem Sauerstoff. Ich würde mich über eine Antwort freuen.

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN UND GROSSEM RESPEKT AN EURE LOROSCHAF:
FORTER

Eigentlich wurde ich genauso oft krank wie jeder andere. Aber es sprach vieles dagegen. Ich werde fürs Kranksein nicht bezahlt, es macht keinen Spaß und nicht mal bei Frauen kommt es sonderlich gut an, wenn man mal von faden Mittelsbekundungen absieht. Fazit: Es bringt nix. Drum habe ich es mir abgewöhnt. Es ging eigentlich ganz leicht und ich vermisse nichts! Natürlich braucht man vor allem anfangs etwas Ablenkung bei der Krankheitsent-

wöhnung. Ich habe mir deswegen einen ganz tollen Raucherhusten zugelegt, mit dem ich in den Morgenstunden fröhlich mich selbst und die ganze Nachbarschaft unterhalte. Aber inzwischen schaffe ich es problemlos, auch in Gesellschaft, wenn andere krank sind, nicht krank zu sein. Du kannst das auch – du musst es nur wollen! Und inzwischen gibt es ja auch tolle Sachen wie Kaugummi oder Pflaster, die bei den schlimmsten Folgen der Krankheitsentwöhnung helfen.

DEUTSCH ÖSTERREICHISCHE FREUNDSCHAFT

Hallo Rossi,

wie wäre es denn mal mit einer eigenen PC-Games-Ausgabe für Österreich? Bei uns gibt es keine Indizierung und deshalb könnt ihr bei uns auch

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

le für sämtliche Spiele, die in Deutschland regulär angeboten werden.

3. Nein. Das Heft muss nicht „geprüft“ werden.

4. Außerhalb Deutschlands greifen die nationalen Jugendschutzgesetze natürlich nicht. Insofern haben Jugendliche in Österreich und in der Schweiz in der Regel keine Probleme, in Deutschland indizierter Titel zu erwerben.

5. Sofern es sich nicht um in Deutschland verbotene oder beschlagnahmte Spiele handelt (dazu zählen insbesondere Titel, die im Zweiten Weltkrieg spielen und daher etwa Hakenkreuze enthalten), dürfen sie das selbstverständlich.

6. Nein – bestes Beispiel ist **Devastation** auf der aktuellen Heft-DVD.

7. Auf Nachfrage und gegen Altersnachweis bei fast jedem Fachhändler und bei vielen Filialen von Elektronikmarkt-Ketten, jedoch nicht im Versandhandel.

Unser Clan hat demnächst wieder seine monatliche LAN-Party. An dieser LAN werden auch 16- und 17-Jährige teilnehmen. Dürfen die das mit einer schriftlichen Erklärung der Eltern? Es werden auch Spiele gespielt, die ab 18 freigegeben oder sogar indiziert sind. Außerdem ist die LAN öffentlich, das bedeutet, wir haben oft Zuschauer. Wie müssen wir uns jetzt verhalten?

ANONYM, PER E-MAIL

weiterhin über alle Spiele schreiben. Komm Rossi, sude deine Kollegen wegen dem einmal an.

BENUTZER

Ich will jetzt echt keine Österreich-feindlichen Bemerkungen machen, aber du hast etwas gründlich falsch verstanden. Keine Ahnung, wie du auf solch schmales Brett kommst, aber natürlich dürfen wir auch nach dem

neuen Jugendschutzgesetz hier über nahezu alle Spiele schreiben. Zwar bekommt man überall in deinem schönen Land hervorragenden Kaffee (na ja, nicht überall – aber fast, wenn man eine bestimmte Pizzeria in Graz meidet), aber dennoch wollen wir nicht übersiedeln. Und eine PC Games, speziell für Österreich, gibt es zwar in dem Sinn nicht, was schon alleine daran scheitern würde, dass wir keinen Schimmer haben, was „sudem“ bedeutet. Aber spätestens seit der Einführung der „Special Edition“ von PC Games (siehe Aktuell-Rubrik) sollte dies doch eigentlich kein Thema mehr sein, oder?

Papier ist geduldig – und im Fall des Falles wenig Wert. Kommt raus, dass Minderjährige mit von der Partie sind, droht Ärger. Sprich: Wenn am Spiele-Aufgebot nichts geändert werden soll, müssen alle Teilnehmer volljährig sein. Dies galt aber auch bereits vor Änderung des Jugendschutzgesetzes.

Ich hätte zwei Fragen zum neuen Gesetz: 1. Wenn ich **Serious Sam: The First Encounter** spiele, das ich vor dem neuen Jugendschutzgesetz gekauft habe (ich bin 13), mache ich mich dann strafbar? 2. Wenn ich als 13-Jähriger von einem Händler ein Spiel kaufe, mache ich mich dann strafbar? Oder bloß der Händler?

JOSEF BIEHLER, PER E-MAIL

Zu Frage 1: Solange die Erziehungsberechtigten einverstanden sind, spricht überhaupt nichts gegen den heimischen Ballerspaß – und strafbar macht man sich dadurch erst recht nicht.

Zu Frage 2: Der Händler riskiert empfindliche Geldstrafen, wenn er einem 13-Jährigen ein Spiel verkauft, das erst ab 16 oder 18 Jahren freigegeben ist. Leser berichten uns, dass – häufig aus Unwissenheit – nicht alle Händler und Elektromärkte mit der gesetzlich geforderten Sorgfalt das Alter kontrollieren. Strafbar macht sich aber nur der Händler, nicht der Käufer.

TIKWA SECRET "VIETCONG"



supported by GIGA.DE



© WWW.SPICE-BAT.DE

wird präsentiert von Red Bull produziert von www.spice-bat.de



HTTP://WWW.MINICLIP.COM/HOMEPAGE.HTM

Weil 72,6 % meiner Leser unter chronischem Geldmangel leiden, hab ich mich auch diesen Monat wieder umgesehen, wo man kostenlos eine gute Auswahl an Spielen bekommt. Natürlich bin wieder fündig geworden.



HTTP://WWW.MINIGOLFER.DE/

Sie haben schon alles? DAS haben Sie bestimmt noch nicht. Auf dieser Seite werden Erfindungen angeboten, deren Spektrum von blödsinnig bis geschmacklos reicht. Wer etwas wirr im Kopf ist, wird vielleicht sogar etwas Nützliches entdecken. Dann würde ich mir aber Sorgen um die allgemeine geistige Verfassung machen.



HTTP://SCHAUKELRIECHER.DE

Als Randgruppe tut man sich immer schwer. Darum ist es eine erfreuliche Entwicklung, wenn sich immer mehr „Außenseiter“ outen und sich zusammenschließen. Nur so kann einer sozialen Isolation entgegenge wirkt werden. Willkommen in unserer Gemeinschaft, liebe Schaukelriecher. Wie? Sie können sich unter einem Schaukelriecher nichts vorstellen? Das sind Menschen wie Sie und ich – bis auf eine kleine Ausnahme ...



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

Sie erreichen Sie uns:
COMPUTED MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen bräut eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?

Sie möchten einen Kommentar korrigieren?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redaktion:

Redakteure:
David Bergmann dberg@pcgames.de
Dirk Gooding dgooding@pcgames.de
Petra Mauerdorf pmue@pcgames.de
Christina Müller cmueller@pcgames.de
Rüdiger Steidle rsteidle@pcgames.de
Justin Stolzberg jstolzberg@pcgames.de
Harald Wagner hwagner@pcgames.de
Thomas Weiß twhite@pcgames.de

Briefe an Rainer Rossitz:
rossitz@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
- Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
- Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
- Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
- Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
- Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: <http://abo.pcgames.de/>
Computer: abo@pcgames.de
Postadresse:
Telefonisch: 0451-4906-700
Per Fax: 0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wollen sich bitte an:
E-Mail: boesmer@service.at
Postadresse:
Telefonisch: 06246-882-882
Per Fax: 06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD:
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung)

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de - dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztips erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik „Spiele/Tips & Tricks“).

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztips, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft“ ab.

Selbst erarbeitete Kurztips schicken Sie bitte an:

E-Mail: tippsgames@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar - bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 9-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Forum, Organizer etc.):
ccadmin@computer.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSSCHRIFT
COMPUTED MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Chefredaktion (i.S.d.P.):

Peter Maywaldt; Christian Müller

Redaktion:

David Bergmann, Dirk Gooding,

Rüdiger Steidle, Justin Stolzberg,

Norbert Wagner, Thomas Weiß

CD-/DVD-Redaktion:

Jürgen Metzger (i.L.), Thomas

Driesnack, Jochem Sen,

Alexander Wadenstorf

Tipps&Tricks-Redaktion:

Floian Westphal (i.L.), Angelika

Stefan Wolf, Ralph Wiedfeld

Hardware-Redaktion:

Berni Wolken, Sascha Pilling

www.pcgames.de

Redaktion: Stefan Bringmann

Produktion & Konzeption:

Thomas Bonkowsky (i.L.),

Marius Wolter

Programmierer: Marc Potzsch,

Stefan Ziegler, Bernd Behme

Webdesign: Taryn von Biedenfeld

Textbearb.: Michael Ploeg

Stylbearb. des Textbuchs:

Margit Koch-Welt

Lektorat: Birgit Bauer, Claudia

Sie, Esther Masch, Cornelia Lutz

Art Director: Andreas Schatz

Layout: Roland Gerhardt, Carole

Giese, Florian Hainich, Paul Kügel,

Sandra Müller, René Wiering

Titelgestaltung: Andreas Schatz

Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND:

Christian Gelleraud (Vorstand),

Nelly Henning (Vorstand)

Manuskript- und Programmier-:

Bei der Erstellung von Manuskripten

werden alle Rechte der Verfasser die Zu-

stimmung zur Veröffentlichung in

den von der Verlagsgesellschaft heraus-

gegebenen Publikationen.

Urheberrecht. Alle in PC Games ver-

öffentlichten Beiträge für die inhaltliche Richtigkeit

der Aussagen und übernimmt weiter

die Verantwortung für in Anfragen

dargestellte Produkte und Dienst-

leistungen. Die Veröffentlichung im

Magazin setzt nicht die Billigung der

angebotenen Produkte und Service-

leistungen durch COMPUTED MEDIA

vor aus. Sollten Sie Beschwerden zu

ihren eigenen Angebots, sollten

den Produkten oder Dienstleistungen

haben, möchten wir Sie bitten,

uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben

Sie unter Angabe des

Magazins, in dem die Anzeige

erschienen ist, an: COMPUTED

MEDIA SERVICES GmbH, Amnest

Heim, Amnest, Amnest, Amnest

Heim, Amnest, Amnest, Amnest

Heim, Amnest, Amnest, Amnest

PC GAMES Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockdorf

Telefon: 0451-4906-700

Telefax: 0451-4906-770

E-Mail: computer.abo@pcgames.de

Abonnement Österreich:

Lebensservice GmbH

St. Leonhard Str. 10

A-5081 Altl

Tele: 06246-882-882

Fax: 06246-882-5277

E-Mail: boesmer@service.at

Abonnementen für 12 Ausgaben:

PC Games CD € 64,20

PC Games DVD € 64,20

PC Games Plus € 116,40

DRUCK

heckel GmbH, ein Unternehmen

der schloß badisches Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:

Zugkraft ISSN und

Vertriebskostenzuschuss:

PC Games Magazin

ISSN 0946-4304 | VZ 83381

PC Games CD/DVD

ISSN 0947-7830 | VZ 81278

PC Games Plus

ISSN 1432-2488 | VZ 84173

Fragen zum Abo (News, Abo,

Änderungen von Adresse oder

Bankverbindung etc.):

computer.abo@pcgames.de

IN SERENTEN

1.61 94,95 Dell 10.11 Mediasat 189

Altware 25 Deutsche Telekom 2 Modern Games 105

Altware 158, 159 160, 161 Devolo 73 MTV 106

AMS 40, 41 Electronic Arts 101 Mus Produktiv 117

Aus 15 Expert 9 PC-Spezial 17

AVM 39 Freen Spool 157 Saturn 26, 27, 123

Berni Computer 173 Ico und Spiel 32, 33 Toke 2 4, 5

CDV 23 Infimagas 85 Internet 196

Cine 118, 119 Jochenbach 88 Vids 117

Coder's 83, 115 Koo Media 56, 78, 99 Vivendi Universal 103, 109

Computer Media 64, 65, 112 LG Electronics 49 Wom 87

125, 126, 179, 193

Und nun zur Werbung...

Die Leser von PC Games verfolgen Monat für Monat den Adward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielpakete (siehe Seite 185).

Ediths Bildprojektor, ein Spiel:

McMEDIA führt in diesem Jahr die größte Gemeinschaftswerbung für den deutschen Games-Fachhandel durch. Dass die Fülle der attraktiven Angebote und exklusiven Gewinnspiele sowie die begeisterten Gratzgaben beim Publikum auf große Beachtung stoßen, bestätigt den Erfolg unserer Anstrengungen für den Fachhandel. McMEDIA ist die führende Fachhandelskooperation für PC und Video Spiele. Als Games-Spezialisten bieten McMEDIA Fachgeschäfte ein aktuelles, neues Spielangebot zu günstigen Preisen und kompetente Fachberatung. Wenn es um Video- und Computerspiele geht, ist der McMEDIA-Gamesstore ganz sicher die beste Adresse.

Platz 1

Idee + Spiel (McMedia)

PC Games Magazin

ISSN 0946-4304 | VZ 83381

PC Games CD/DVD

ISSN 0947-7830 | VZ 81278

PC Games Plus

ISSN 1432-2488 | VZ 84173

Fragen zum Abo (News, Abo,

Änderungen von Adresse oder

Bankverbindung etc.):

computer.abo@pcgames.de

Platz 2

Go Future (Allianz)

PC Games Magazin

ISSN 0946-4304 | VZ 83381

PC Games CD/DVD

ISSN 0947-7830 | VZ 81278

PC Games Plus

ISSN 1432-2488 | VZ 84173



Rayman 3
(PC Spezialist)

INSERENTEN

1.61	94,95	Dell	10.11	Mediasat	189
Altware	25	Deutsche Telekom	2	Modern Games	105
Altware	158, 159	160, 161	Devolo	73	MTV 106
AMS	40, 41	Electronic Arts	101	Mus Produktiv	117
Aus	15	Expert	9	PC-Spezial	17
AVM	39	Freem Spool	157	Saturn	26, 27, 123
Berni Computer	173	Ico und Spiel	32, 33	Toke 2	4, 5
CDV	23	Infimagas	85	Internet	196
Cine 118, 119	Jochenbach	88	Vids	117	
Coder's	83, 115	Koo Media	56, 78, 99	Vivendi Universal	103, 109
Computer Media	64, 65, 112	LG Electronics	49	Wom	87
125, 126, 179, 193					

Exklusiv nur im Abo!



Holen Sie sich jetzt den großen
PC-Games-Manager-Guide zu
EA Sports Fußballmanager 2003
plus 3 Ausgaben PC Games für
nur € 9,90 im Miniabo.

Der PC-Games-Manager-Guide ermöglicht bislang geheime Einblicke hinter die Kulissen des neuen EA Sports Fußballmanagers 2003.

Er enthält alles über Spielerentwicklung und Jugendförderung, Spielergespräche und Halbzeitsprachen, die neuen Spieler- und Mannschaftswerte, perfektes Training mit wenig

Aufwand, die optimalen Transferstrategien, das Erstellen von Stadien mit allen Schikanen, versteckte Features und das Einbinden eigener Grafiken in das Spiel. Außerdem sind viele weitere Tipps & Tricks zu allen Spielbereichen und zum Umgang mit dem neuen Textmodus-Editor (exklusiv auf der PC Games-CD/DVD) enthalten.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PC Games und weiterer
COMPUTEC-Magazine.



Vertragsmodalitäten: Diesen Auftrag kann ich ab Abrechnung (Postempfang) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtswirksame Abrechnung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.aboservice.de ist Pflichtbestandteil.

- ☐ Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!
- ☐ Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo) + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Geht mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (+ € 4,60/ Ausg.), Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002164)

(Der Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Mai 1993

Kurioses am Rande

Am 15. März 1993 fand die Gründungsversammlung des „Deutschen Softwareverbandes“ statt, eines eingetragenen Vereines einheitlicher Spielehersteller. Im Interview mit PC Games erläuterte Verbandsvorsitzender Jürgen Gölnder die Ziele der jungen Vereinigung. Unter anderem standen damals einheitliche Spielverpackungen (die Euroboxen) und der Kampf gegen Raubkopien sowie die damals aufkommenden Softwarevermietungen auf dem Programm. Heute verleiht der mittlerweile unter dem Kürzel VUD firmierende Verein unter anderem die begehrten Gold- und Platin-Awards für 100.000 beziehungsweise 200.000 verkaufte Einheiten.

Was wurde eigentlich aus ... Software 2000?

Das in der Mai-Ausgabe von PC Games 1997 getestete Adventure Jonathan war alles andere als typisch für die Spieleschmiede aus Eutin. Groß geworden war das von den Brüdern Andreas und Marc Wardenga gegründete Unternehmen mit der Bundesliga Manager-Reihe, Ablegern wie dem Eishockey Manager und anderen Wirtschaftssimulationen wie Pizza Tycoon. Vom Image-Schaden des mit Programmfehlern gespickten Bundesliga Manager 97 erhielt sich Software 2000 nie völlig. Die Nachfolger mussten gegen die Konkurrenz von Ansoft, Kicker



(von den inzwischen selbstständigen BM-Erfindern) – und zogen den Kürzeren. Der Vorhang fiel für Software 2000 schließlich im Februar letzten Jahres.

Hardwaretrends

Auf der CeBIT 1993 präsentierte Intel erstmals den mit großer Spannung erwarteten Pentium-Prozessor. Der Traditionsbruch in der Namensgebung (nach 286er, 386er und 486er) war notwendig geworden, weil die Chipschmiede sich die Zahlenfolge nicht schützen lassen konnte und Konkurrenten wie Cyrix und AMD mit eigenen 386er und 486er-Versionen dem Marktführer immer mehr Anteile abjagten. Einen Monat später sollte dann auch das erste Spiel erscheinen, für das selbst die CPU kaum schnell genug war: Chris Roberts' Strike Commander.

Die Top-5-Tests

- 1. The Legacy** | Microprose
Horror Rollenspiel, bei dem Informationen sammeln wichtiger war als kämpfen.
- 2. Zool** | Gremlin
Als Ameisen-Ninja kämpfte man sich durch eines der wenigen guten PC-Jump-and-Runs.
- 3. Ultima 7: Serpent Isle** | Origin
Stimmungsvolles, aber aktionarmes Horror Rollenspiel in damals moderner Iso-Optik.
- 4. Jonathan** | Software 2000
Gruseliges Adventure, das – man höre und staune – im schwäbischen Memmingen spielt.
- 5. Space Hulk** | Electronic Arts
Der erste richtige Team-Shooter: fünf Space Marines gegen garstige Aliens.

Test des Monats

DMA Design (heute Rockstar North) sind nicht erst seit Grand Theft Auto als erfindungsreiche Spielemacher bekannt. Auch die knuffigen Lemmings entstammen den Tastaturen der traditionsreichen Kreativen aus Schottland. Damit die kleinen grünhaarigen Kerlchen auf dem Weg zum Level-Ausgang nicht ihrem natürlichen Selbstmordtrieb zum Opfer fielen, mussten Puzzle-Meister Brücken über Abgründe schlagen, Lemmings-Lotsen ausbilden oder Gänge graben. Viel Neues im Vergleich zum Vorgänger hatte Lemmings 2 zwar nicht zu bieten, das noch frische Spielprinzip sollte sich aber erst im kurz darauf folgenden dritten Part so langsam abnutzen.



Am 04. Juni erscheint die PC Games 7/2003

VORSCHAU

Unser Reporterteam berichtet von der weltgrößten Spielmesse in Los Angeles: alle Premieren, Updates zu Neuheiten und Statements der Top-Designer – im Heft und im Video-Messereport auf DVD!

TEST

Enter the Matrix? Doch lieber GTA Vice City? Oder Gas geben mit dem Mercedes-Fuhrpark von World Racing? PC Games bietet konkrete, verlässliche Kaufberatung, damit Ihr Geld sinnvoll investiert wird.

TIPPS

Das Straßennetz von Miami Vice City ist komplex – wir zeigen Ihnen, wo's langgeht. Alle Secrets, alle Aufträge, alle Tricks. Außerdem entschlüsseln wir für Sie – unter anderem – das Geheimnis der Matrix.

CD/DVD

Schnuppern Sie Live-Atmosphäre aus den Messehallen in Los Angeles: Lassen Sie sich die E3-Spielehits 2003/04 von den Spieledesignern persönlich erklären. Außerdem alle wichtigen Demos zum Anspielen!

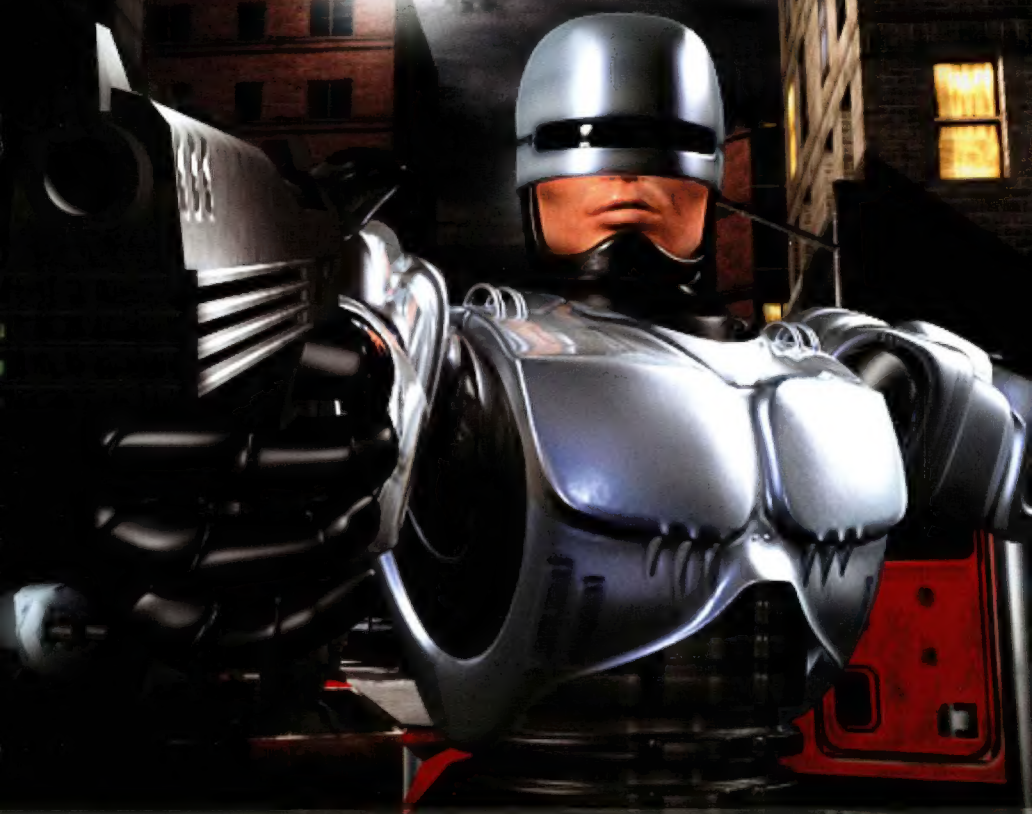


VORAB-INFOs AB 31. MAI AUF WWW.PCGAMES.DE!



ROBOCOP

**Halb Mensch. Halb Maschine.
Robocop - das Gesetz der Zukunft!**



Mehr Infos zum Spiel unter: www.virgininteractive.de / www.robocop-game.com

AUSGEZEICHNET!

TERRATEC® 

ReceiverSystem **Cinergy 400 TV**

- ▶ Stereo Fernsehen am PC mit Highspeed Videotext
- ▶ Fernbedienung für TV und weitere Anwendungen
- ▶ Timergesteuerte Aufnahmen direkt auf die Festplatte
- ▶ Videoaufnahmen im VCD/SVCD/DVD Format

€ 69,99*



TerraCAM 2move 1.3

- ▶ Digitalkamera, Camcorder und Webcam
- ▶ Echte 1.3 Megapixel Bildauflösung
- ▶ 16 MB Flash-Speicher für bis zu 400 Bilder oder 5 Minuten Video
- ▶ Umfangreiche Software, z.B. für multimediale Diashows

€ 79,99*



SpeakerSystem **HomeArena 5.1**

- ▶ 5.1 Aktiv-LautsprecherSystem mit IR-Fernbedienung für PC und DVD Player
- ▶ Surround-Sound für Film, Musik und Spiele
- ▶ 8" (20 cm) Subwoofer und 5 Satelliten
- ▶ 55 Watt RMS/1100 Watt P.M.P.O in hochwertigen MDF-Gehäusen

€ 89,99*



SoundSystem **Aureon Space 7.1**

- ▶ Professionelle Aufnahme & Wiedergabe mit 24 Bit/96 kHz¹
- ▶ 8 (7.1) separate Lautsprecherausgänge²
- ▶ Optischer Digital Ein- / Ausgang
- ▶ Unterstützt A3D, EAX 1.0 und EAX 2.0

€ 99,99*



Windows XP mit ServicePack 1 ermöglicht sogar Wiedergabe mit 24 Bit/192 kHz
Erfordert Windows XP – unter Win 98SE/Mc/2000 6-Kanal Wiedergabe

* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Electronic Partner, Expert, Fröschl, Karstadt, Master's, MediaMarkt, MediMax, ProMarkt, RedZac, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPExpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter www.terra-tec.de